2003/2. február Ára: 1494 Ft
9 771588 931000 03002

MULTI PLAY!

DVD-vel

PLAYSTATION2 • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

A politikai konfliktusok megoldásának legújabb eszköze: a sötétben egyedül osonó, baljóslatú árnyék...

MORTAL KOMBAT

A DEADLY ALLIANCE-ben végre újra a régi fényében tündököl a legnépszerűbb verekedős játék

STAR FOX ADVENTURES

A Rare hattyúdalát a Nintendonál az alkalomhoz méltó módon celebrálja a világ legismertebb rókája

JÁTÉK VAGY FILM – DÖNTSD EL TE!

THE GETAWAY

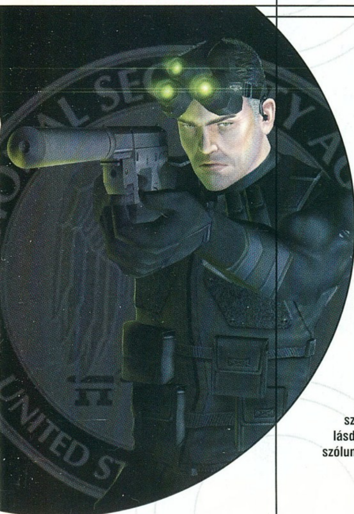
A GTA egyetlen konkurenciájában romokban hever a londoni közlekedés és az egész alvilág

APE ESCAPE 2 (PS2) GHOST RECON (PS2/XBOX) S.O.S THE FINAL ESCAPE (PS2)

MULTI PLAY!

NAGY HELLÓ MEGINT!





Na, új év, új hónap, és mi már megint itt vagyunk az új játékokkal. Azt ugyan még nem tudjuk, hogyan fogjuk megmagyarázni, hogy ezen új játékok jó része „tavalyi", de a bevezető végére talán sikerül valami elfogadható mentséget találnunk erre a malőrre.

Remélhetőleg karácsonyra mindenki megkapta új (vagy másik) konzolját, kontrollerét vagy azt a kütyüt, amit éppen hiányolt az életéből, és így teljes fegyverzetben vághat neki az új évnek. Az ugyanis remeknek ígérkezik, különösen nálunk, azon az alapon meg pláne, hogy ha így indul, akkor ennél már csak jobb lehet! Gondolunk itt az alant terpeszkedő leányzóra, akit grafikusaink legújabb összeesküvése fröccsöntött (vagy fröccsentett) oda, akiktől mindössze csak annyit kértünk, hogy valami olyan dekorációt nézzenek a bevezetőhöz, ami kifejezi azt a lírai szépséget, amely kicsiny lapunkat úgy általában belengedezi. Ők a Big Mutha Truckers sudár Mommáját nézték ki (bár valamilyen titokzatos okból mi jobban szeretjük inkább Csurka néninek szólítani). Háááát... most kezdjük csak igazán sajnálni, hogy nincs poszterünk!

Az erre a hónapra jutó játéktermést talán nem is kell minősítenünk – karácsony tájékán mindig is pancsolhattunk a jóban, és azt is megszokhattuk, hogy erre évrőlévre csak rátesznek még egy lapáttal a kiadók. Ha valaki még ebben a csokorban sem talál magának kedvére való játékot, akkor az feltételezhetően halott, így tehát nincs is különösebben szüksége semmilyen lapra...

Mivel valahogy nem volt túlzottan szimpatikus senkinek a múltkori DVD-n, hogy egzotikus random helyekre ugrál a lejátszás a videók után, most visszatértünk ahhoz a teljesen földhözragadt módszerhez, hogy te választhatod ki, melyik videót akarod megnézni, és nem találod magad ismeretlen, egzotikus konzolok felségvizein. Ja, meg megváltoztattuk egy kicsit a grafikus felületet, mert a régiről úgy döntöttünk, hogy ronda. Ez is ronda – de legalább új! Persze majd látni fogod. Mindent látni fogsz. Ezt a bevezetőt kizárólag azért írtuk, hogy Mommát is lásd – különben már rég bemenekültél volna előle a biztonságosnak vélt többi oldalunkra. Már most szólunk, hogy tévedsz: ott les rád megint valamelyik sarkon... Jó szórakozást!

Multiplay!-csapat

Hírek

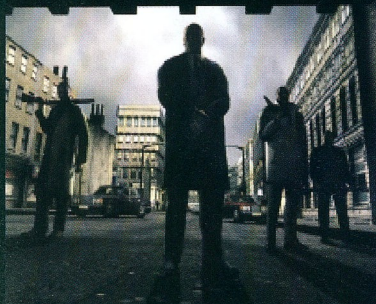
Trailer

Teszt

Cheatek

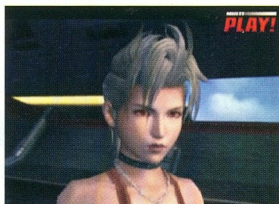
Tippek

Extra





Splinter Cell teszt



Final Fantasy X-2 trailer



The Getaway "A Film"



Star Fox Adventures teszt

Kéretik elolvasni:

DVD-mellékletünk a DVD-Videó szabvány szerint készült, tehát egyaránt lejátszható PS2-n, asztali DVD-lejátszón, DVD-meghajtóval felszerelt IBM PC-kompatíbilis számítógépen, valamint Xboxon. (Utóbbi konzolnál a lejátszáshoz szükség van DVD-kitre is!)
A DVD-n található videó- és képanyag szemlélése közben kérjük vegyétek figyelembe az alábbiakat:

– A DVD kapacitásának határai miatt a teljes képanyag TÖMÖRÍTETT formátumban tartózkodik a DVD-n, ami magával vonja, hogy az eredeti játékhoz képest a képminőség romlik!
– Jónéhány videóanyag nem az általunk használt PAL-szabvány szerinti képmegjelenítési formátumban kaptunk, és átalakításakor a képminőség szintén romlott!
– A videóanyagok jelentős része nem a végleges, hanem a félkész állapotban lévő játékokról készült!

Ha tehát valamelyik játéknál a látottak nem töltenének el megelégedéssel, akkor elsősorban a technikai korlátainkra, vagy az általunk elkövetett hibákra gyanakodj – és ne a félkész játékot minősítsd! Kösz. Jó szórakozást!



DVD Melléklet

Tartalom 2003. Február





The Getaway 26



Ape Escape 2 42

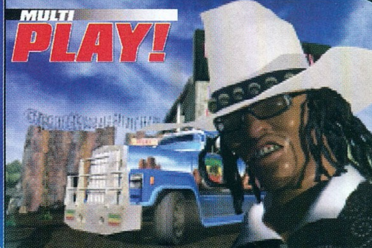


Red Faction 2 54



Tom Clancy's Splinter Cell 30





Hírek



Előzetesek



Tesztek



HÍREK

ÚJDONSÁGOK MEGJELENÉSEK TOPLISTÁK

DRAG-ON DRAGOON

Kiadó: Square Enix **Fejlesztő:** Cavia
Megjelenés: 2003. vége (NTSC)



A két cégből egyesült szerepjáték-szuperhatalom (bővebben lásd pár oldallal később) egyik első játéka ez a furcsa nevű akció-RPG lesz. Egy Kaim nevű, rossz passzban levő herceget kell lenyugtatnunk: az országát megszállták, a szüleit leemészárolták, s ennek tetejébe még Furia nevű húgát is elvették tőle (a főisten tette meg személyi szolgálójává). Kaim egy Red Dragon nevű vörös sárkánnyal köt szövetséget, és együtt nekilátnak a fenti gondok orvoslásának. A csaták általában három fázisból állnak (néha egyik-másik elmaradhat), egy légi ütközetből, egy ritkításból, majd a befejezésből. Az elsőben a sárkányunkon lovagolva kell minden más repülő ellenfelet „elsüllyeszteni", ehhez eltérő leheleteket, illetve varázslatokat vethetünk be. A második fázisban szintén sárkányunk hátáról kell tevékenykednünk, de ezúttal a földi seregeket ritkíthatjuk meg, és egész hadtesteket égethetünk hamuvá. A romok közé merészkedve már csak a tisztogatás van hátra, a túlélőkkel kard és íj segítségével végezhetünk.





DRIVER3

Kiadó: Infogrames **Fejlesztő:** Reflections
Megjelenés: 2003. vége (PAL)



Végre kikerültek a Reflections titkolózó kezei közül az első képek a Driver 3-ból, ráadásul egy internetes fórumon sikerült összeismerkednünk a program vezető grafikusával, így némi plusz információval is tudunk szolgálni (persze túl sokat nem lehetett kiszedni belőle). Ezúttal három várost dúlhatunk fel, Miamit, Nizzát és Isztambult – a főhős most is Tanner lesz, ám immár idősebb, megkeseredettebb formában. Maga a játék is komorabb lesz kicsit, ahogy Phil Baxter – ő a grafikus – mondta: „Nem lesznek világos színek, szó sincs vidám világról. Hátborzongató, mocskos, és erőszakos." A játékmenetben immár nagyobb szerepet kap a gyalogos mozgás, és lesznek egész nagy lövöldözések is, de a hangsúly azért továbbra is a vezetésen lesz. Mindhárom verzió párhuzamosan készül, és mindben megpróbálják kihasználni az adott gép lehetőségeit (Xboxon például be lesz kapcsolva az anti-aliasing, a recésséget eltüntető effekt, míg PS2-n ez nem valószínű). A képek egyébként ez utóbbi változatból valók, bár rendkívül koraiak, ezért is nincsenek járókelők, vagy sofőrök a kocsikban. Phil azt is elmondta, hogy a sérülési rendszert a Stuntmanből veszik át, csak kicsit turbóznak még rajta.





MOTOGP3

Kiadó/Fejlesztő: Namco
Megjelenés: 2003. március (NTSC)



A Namco már kétszer „lesújtott" motorjaival a PS2-tulajokra, de még nincs vége a sorozatnak. Ezúttal nagyobb változások lesznek, mint korábban (őszintén szólva a második résznek inkább MotoGP 1.5 néven kellett volna kijönnie), például már 35 pályán száguldozhatunk, melyek közül 15 eredeti lesz, a maradék 20 pedig kitalált. Immár használhatjuk a belső nézetet, ami a Namco reményei szerint a szimulátor-rajongóknak fog örömet okozni. Persze az egyszerű száguldásra vágyókat sem hanyagolják el, be lehet kapcsolni különböző rásegítéseket, például az automata fékezést. Ha rendelkezünk multitappal, akár négyen is kergetőzhetünk, ám sajnos online játéklehetőség nem lesz. Ehelyett mindenki szórakozhat a Challenge-móddal, ahol új versenyzőket, motorokat és videókat nyithatunk meg.



P.T.O. IV

Kiadó/Fejlesztő: Koei
Megjelenés: 2003. tavasz (PAL)

A furcsa cím egy igen összetett stratégiai játékot takar, talán az első ilyet az újgenerációs konzolokon. Négy nemzet flottáját kell győzelemre vezetnünk a II. Világháborúban – a németekkel például az Északi tengeren kell manővereznünk, az amerikaiakkal pedig a Csendes-óceán szigeteiért küzdhetünk. Mintegy háromszáz hajót kommandírozhatunk, a hatalmas Yamatotól egészen a sebtiben felszerelt koszos teknőkig – ezeken több, mint száz, különböző képességű tiszt szolgál. A két nagy kampány mellett 15 különálló misszió is a rendelkezésre áll, azonban nem csak a harccal kell foglalkoznunk, hanem a gazdasággal és a diplomáciával is. Küldhetünk kémeket az ellenfél főhadiszállására, az elfoglalt területekről rabolt nyersanyagokból (pénz, olaj, alumínium, acél) saját tervezésű hajókat, tengeralattjárókat készíthetünk, sőt arra is lesz lehetőség, hogy átálljunk a másik oldalra. Mindezt teljes történelmi hűséggel prezentálják – többek között minden repülőt és hajót megtekinthetjük külön galériákban, és olvashatunk is róluk pár mondatot.

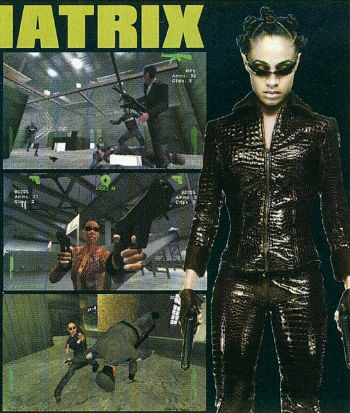




ENTER THE MATRIX

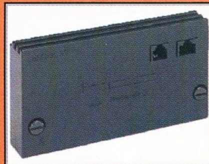
Kiadó: Infogrames **Fejlesztő:** Shiny
Megjelenés: 2003. május (PAL)

Végre kijöttek az első képek és használható információk az első játékról, ami a fantasztikus film, a Mátrix, illetve folytatásai alapján készül. A program egyszerre jelenik meg a második filmmel (talán nem kell félni, hogy gagyi felmelegítés lesz, hiszen ugyanaz a rendező testvérpár írta az egészet), és bár nem annak történetét követi szorosan, azért rengeteg szállal fog kapcsolódni hozzá. Természetesen minden fontos szereplő megjelenik a mozitrilógiából, de csak két karakter lesz játszható: Niobe, egy zioni kapitány, Morpheus szerelme, illetve egy Ghost nevű harcművész (utóbbi a filmekben nem kap érdemi szerepet, de Niobe a második részben fontos figura lesz). A játék rengeteg stílust kever össze: alapvetően egy Max Payne-stílusú lövöldözős programról van szó, amiben van nagy adag közelharc, illetve lopakodós részek. Ezt dobják még fel az autós jelenetek, illetve Niobe hajóját is kontrollálhatjuk néhányszor, sőt RPG-elemként fejleszthetjük karaktereinket is! Persze a filmek minden trükkje (a már mindenhol feltűnő lassítás mellett a következő két rész, eddig fel nem fedett mutatványai is) bekerül a játékba, úgyhogy a kevésbé kreatív fejlesztők ismét másolgathatnak...

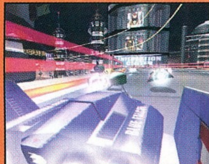


APRÓLÉK

■ A Sony közlése szerint eddig közel 600.000 Network Adaptert adtak el a világon (egyharmada Japánban, a többi Amerikában és Kanadában fogyott).



■ Február 22-én kerül megrendezésre a legnagyobb játéktermi gépeket bemutató kiállítás, az AOU '03, ahol 35 másik cég mellett megjelenik a Sega, a Konami és a Namco is. Egyelőre csak a Sega terveit lehet – részben – tudni, ők játszható F-Zeroval, illetve Outrun 2-vel készülnek.



■ Japánban a Sony két mikrofont használó játékot ad ki még az idén. A Deka Voice-ban egy detektívet irányíthatunk az 1930-as évek Amerikájában, az Operator's Side a jövőben, 2029-ben játszódik, egy idegenek által elárasztott űrállomáson. A mikrofonnal kérdezhetünk, irányíthatunk, parancsokat adhatunk a többi karakternek. A Deka Voice-ot összeköthetjük a Sony robotkutyájával, az Aiboval is, ilyenkor a mecha-blöki detektívünk kutyáját személyesíti meg – pl. ugatni fog, ha valami gyanúsat érzékel.

■ A Camelot (a Mario Tennis, illetve a Golden Sun fejlesztői) vezetője, Hiroyuki Takahashi közölte, hogy még idén kiadnak egy RPG-t GC-re, aminek a bemutatása az E3-on esedékes.

■ A Nintendo februárban kiad egy gyűjteményt korábbi logikai játékaiból GC-re, kicsit feljavított grafikával. A Nintendo Puzzle Collection tartalma: Dr. Mario, Tetris Attack, Yoshi's Cookie. A cég nem nyilatkozott egy esetleges angol nyelvű változatról.



APRÓLÉK

■ A DigiCube nevű cég közölte, hogy az 1988-ban, illetve 1990-ben megjelent Ys, illetve Ys II nevű RPG-iket idén tavasszal kiadják PS2-re. A mostanában terjedő szóbeszédek ellenére az átiratot felturbózták, és bár csodát nem tettek, egész tűrhetően néz ki a dolog. Természetesen nem csak a grafika fejlődött, de a szereplők immár beszélnek, és rengeteg új jelenetet is kapunk.

■ A Namco közölte az Ace Combat ötödik részének alcímét: Project Aces. Platformo(ka)t még mindig nem közöltek, de a PS2 biztosnak tűnik.

■ A Final Fantasy X-2 harmadik központi karaktere Yuna és Rikku mellett nem Lulu lesz, hanem egy Pain nevű agresszív hölgy.



■ A Nintendo ismét kiadott egy megjelenési listát, ami ezúttal Japánra vonatkozik. Eddig be nem jelentett játékok is találhatók a felsorolásban (a „nincs dátum" azt jelenti, hogy ezek a programok valószínűleg átcsúsznak 2004-re).

F-Zero GC	május
Final Fantasy Crystal Chronicles	tavasz
Wario World	nyár
Mario Golf	nyár
Kirby's Airland	nyár
Mario Tennis	év vége
1080° Silver Storm	év vége
Mario Kart	nincs dátum
Star Fox Armada	nincs dátum
Pikmin 2	nincs dátum
Animal Crossing 2	nincs dátum

■ A Square Enix bejelentette, hogy a Kingdom Heartsból eddig hárommilliót szállítottak le a boltokba, és az eladások Amerikában túllépték az egymilliót, Japánban pedig a 800.000-et.



■ A Nintendo a japán megjelenést követő első héten 407.000 darabot adott el a Zeldából, ami a kiszállított készletek közel fele volt.



DYNASTY-ÁRADAT

Kiadó: Koei **Fejlesztő:** Omega Force



A Koei nagyon ráment a Dynasty-széria sikerének megcsapolására, mert pár hónap alatt három új játékot jelentettek be. Az első a DW3: Xtreme Legends (európai megjelenés: tavasz), ami egyfajta deluxe-változatnak felel meg: kapunk pár új karaktert, a meglévőknek új fegyvereket, valamint kiválaszthatjuk, hogy ki legyen a testőrünk. Ezenfelül lesz még egy „xtrém" nehéz fokozat, és négy új játékmód. Ennél talán érdekesebb lehet a Dynasty Warriors 4 (európai megjelenés: nyár vége), az igazi folytatás. Itt nem csak egy szakajtónyi új karakterhez lesz szerencsénk, de a Character Edit opcióval megalkothatjuk álmaink mészárlóját, akár női, akár férfi kivitelben. Szintén fontos újítás lesz, hogy a legdurvább fegyverekből varázslatokat szórhatunk, illetve akár el is hajigálhatjuk dárdáinkat. A testőr-rendszert továbbfejlesztik, ráadásul bevezetik a gépeket (katapult, ostromtornyok, fedezéket adó szekerek) is a játékba, ami az ígéretek szerint „új szintre emeli a játékmenetet".
A harmadik program a méltatlanul elfeledett körökre osztott stratégiai játék folytatása lesz, Dynasty Tactics 2 (európai megjelenés: ősz) néven. Természetesen itt is új karakterek, fegyverek, varázslatok fogadnak minket, valamint a Link System. Ezzel több különböző támadást fűzhetünk egybe (pl. tüzes nyílvesszőkkel bekergetjük az ellent egy kanyonba, ahol rögtön köveket gurigathatunk a fejükre), így fokozva azok hatékonyságát.


■ DW3: Xtreme Legends


■ Dynasty Warriors 4


■ Dynasty Tactics 2



WORMS3

Kiadó: Activision **Fejlesztő:** Team 17
Megjelenés: 2003. vége [PAL]

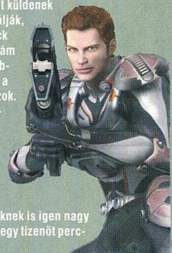
A játékvilág leghíresebb kukacai az év végén újra visszatérnek, ezúttal teljes három dimenzióban. Tulajdonképpen ez az egyetlen nagy változás, a lényeg most is ugyanaz, mint korábban: állig, sőt fejbúbig felfegyverzett férgeinkkel szét kell robbantanunk a hasonló felállásban küzdő ellenfeleinket. Állatainkat irányíthatjuk belső nézetből (elengedhetetlen lesz az Uzi vagy a baseball-ütő kezeléséhez), illetve egy léghajóról is, ha át szeretnénk tekinteni a terepet. Utóbbit megnehezítheti a sokféle időjárási tényező – eleredhet az eső vagy kitörhet egy hóvihar, ráadásul ezek akár éjjel is bekövetkezhetnek –, a változó terep (lesz, amikor hánykolódó hajókon kell küzdeni), illetve a véletlenszerűen generált pályák alapvető kuszasága. Természetesen a pályákat mi is szétlőhetjük, akárcsak eddig, és ehhez a fejlesztők egy teljesen új technológiát megoldást készítettek, amit ők csak Poxelnek neveznek. Erősen rámennek az egyjátékos-mód élvezetessé tételére, már csak azért is, mert érthetetlen módon konzolon nem terveznek online lehetőséget. A legtöbb régi fegyvert megtartják, de lesz rengeteg újdonság is – ezeket az E3-on akarják bemutatni.

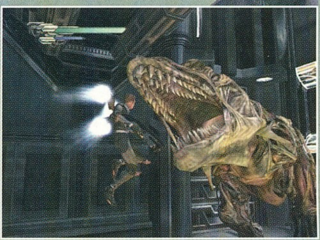


DINO CRISIS3

Kiadó/Fejlesztő: Capcom
Megjelenés: 2003. nyár [NTSC]

Végre kiderült, hogy a Capcom miként képzeli a Dino Crisis-széria harmadik, sci-fibe ágyazott tagját. A történet szerint a közeli rendszerek kolonizálása után járunk, egész pontosan 2548-ban, amikor a Jupiter mellett hirtelen feltűnik az Ozumandias, egy 320 éve eltűnt óriási hajó. Természetesen egy kis kommandós egységet küldenek a fedélzetre, hogy megvizsgálják, mi is történt. Mi is egy Patrick nevű elit katonát irányítunk, ám hamarosan elszakadunk a többiektől, és felfedezzük, hogy a hajót ellepték a dinoszauruszok. Természetesen ki kell derítenünk, hogy hol járt a hajó, ki kell irtanunk a barátságtalan őshüllőket, és fel kell kutatnunk az esetleges túlélőket. Mindehhez megbízható gépágyúnkat kell használni, de a hátunkra csatolt jet-packnek is igen nagy szerepe lesz. A játékban mintegy tizenöt percnyi renderelt videó is lesz.

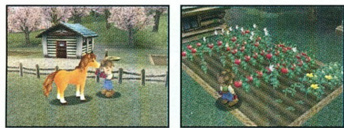




HARVEST MOON
A WONDERFUL LIFE

Kiadó: Natsume **Fejlesztő:** Victor
Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)

A Harvest Moon-játékok mindig is egyediek voltak: egy farmer életét kellett irányítanunk, és bár a fejlődés egy jól bevált RPG-szisztéma szerint működött, nem egy démon leküzdése számított nagy eseménynek, hanem az, ha összegyűlt a pénz egy tehénre, vagy ha sikerült randiznunk a helyi tanítónővel. A Wonderful Life ezt a vonalat viszi tovább: fiatal srácként kezdünk, és harminc évünk van, hogy elérjünk valamit. Természetesen megházasodhatunk, sőt gyermekeink is születhetnek, akik felnövögetve a kerti munkában is besegíthetnek. Rengeteg állatot tarthatunk, a lovaktól kezdve a kutyákon át egészen a teknősökig, és persze a növénytermesztést sem hanyagolták el, még akár keresztezhetjük is a különböző fajtákat. Összesen hat fejezetre osztották a programot, de remélhetőleg cél nélkül, a magunk örömére is játszhatunk majd. Ha rendelkezünk a GBA-változattal, meglátogathatjuk az ottani bányászvárost is.



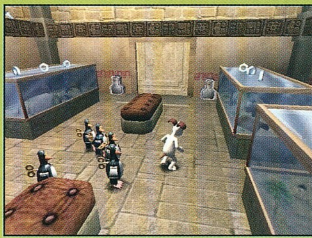


WALLACE & GROMIT

Kiadó: BAM! **Fejlesztő:** Frontier
Megjelenés: 2003. október (NTSC)

A fantasztikus gyurmafigura-páros, a feltaláló Wallace, és kissé őrült kutyája, Gromit kicsivel több, mint fél év múlva elárasztja a konzolok világát. A filmek alkotója, Nick Park találta ki a sztorit, és tervezte meg a lényeket, valamint a találmányokat. Egy Feathers nevű gonosz pingvin lesz az ellenfelünk, aki a helyi állatkertben minden állatkölyköt túszul ejtett, hogy szüleiket rábírja mindenféle szörnyű dologra. Gromitot irányítva – persze Wallace is mindig ott lesz a közelünkben – kell kiszabadítanunk az állatkákat, amihez némi kézügyesség, illetve logika kell majd. Különféle alkatrészeket összeszedve gazdink új találmányokat készíthet, köztük például egy Banánvetőt. A grafika fantasztikus, teljesen hozza a gyurmafilmek világát, így már csak abban reménykedünk, hogy nem lesz túl egyszerű, túl gyerekes a program.





A SOUND OF THUNDER

Kiadó: BAM! **Fejlesztő:** Computer Artworks
Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)



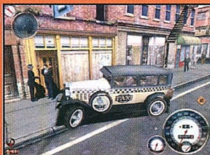
Ez a játék Ray Bradbury azonos című sci-fi regénye alapján készül, párhuzamosan a filmmel – és a fejlesztők persze együtt is működnek a mozi stábjával. A The Thing alkotói most is egy külső nézetet használó akciójátékot készítettek, ám ezúttal a játék különlegességét nem a félelem adja, hanem az időutazás. Egy Travis Ryer nevű fickót kell irányítanunk akinek kilenc helyszínen kell elérnie, hogy a Global Entropy nevű szervezet nehogy elpusztítsa Travis idejét. Két korszakban kell tevékenykednünk: az őskorban, illetve 2038-ban, és ezek között bármikor válthatunk. Természetesen az előbbiben végrehajtott nagy horderejű cselekmények a XXI. században megváltoztatnak dolgokat, és az erre épülő fejtörőkkel találkozhatunk majd a programban. Tizenegy fegyverünk közül a fejlesztők kiemelik a Disruptort, ami az időt manipulálja: ha eltaláljuk vele egy ellenfelet, akkor az elcsúszik az időben, ami számunkra annyit jelent, hogy Mátrix-szerűen lelassulva fog mozogni rövid ideig – azaz ilyenkor kell neki odacsapni valami keménnyel.





APRÓLÉK

■ A Take Two év végi pénzügyi jelentésében több új játékot is „bejelentett". Készül a Grand Theft Auto 4, mégpedig PS2-re, a megjelenési dátum 2004 közepe (ebből tuti november lesz, hogy karácsonykor mindenki ezt vegye). A Max Payne és a State of Emergency is megkapják a maguk folytatását (PS2 és Xbox), de ezeket a programokat sem várhatjuk még idén. Ezen felül három, eredetileg PC-re készülő játékot is átírnak PS2-re és Xboxra, ezek pedig a következők: The Great Escape, Mafia, Manhunt. A cégnek jelenleg 70 játéka áll fejlesztés alatt.



■ Az Xbox a boltokba került Dél-Koreában, ám az egyre erősödő USA-ellenesség miatt valószínűleg nem fog nagy sikert aratni. Egyébként a koreaiak a japánokat sem szerethetik – mind a Sony, mind a Nintendo csehül áll (négy hónap alatt 120.000 PS2-t sikerült eladni).



■ Az európai változattal ellentétben az amerikai Auto Modellista rendelkezik online opcióval, ehhez a technológiai segítséget a Capcom a Segától kapta a SNAP program „személyében".



■ Hideo Kojima az eddigi nyilatkozataival szemben a Metal Gear Solid 3-nál is a rendezői pozíciót fogja betölteni. Az E3-on valószínűleg bemutatják az első videót a programból.



■ A Takuyo nevű cég mindenkit meglepett, amikor közölték, hogy tavasszal kiadnak két játékot Dreamcastra. Mindkettő a „18+ Only" matricát fogja viselni, valószínűleg erotikus programokról van szó.

APRÓLÉK

■ A Pro Evolution Soccer 2 már egymillió példányban kelt el Angliában. Ennél azonban még durvább, hogy a FIFA 2003 eladásai már túllépték a két és fél milliót!

■ A Nintendo közölte, hogy a Japánban már nyáron megjelenő, egyelőre cím nélküli Pokémon-játék használatához kell majd egy GBA, illetve az egyik GBA-s Pokémon játék is. Igaz, ezt csökkentett áron hozzák forgalomba, de azért két gép és két játék elég drága mulatságnak tűnik...

■ A Sega egy új brandet alakított, Japánban Sega AGES néven régebbi, DC előtti konzoljaikon nagy sikert aratott játékaikat ültetik át PS2-re. Első körben (Japán – 2003. nyár) négy program kerül a boltokba: Golden Axe (az eredeti 1989-es játéktermi változat folytatása), Space Harrier, Fantasy Zone (utóbbi kettő immár teljes 3D-ben) és Phantasy Star (ebből láthatjátok a képet). A grafikán mindenhol javítanak, de természetesen a programok azért csökkentett áron kerülnek forgalomba. Később még olyan programokat terveznek, mint a Virtua Racing, a Streets of Rage, a Last Bronx, vagy a többi Phantasy Star.



■ A Sega Xboxon is kiad pár régi játékot, itt CoolCool márkanévvel ellátva. 2003 tavaszán négy programmal indítanak: Rent-A-Hero No. 1, Illbleed, Dynamite Cop 2 és Blue Stinger Premium Cut.

■ Shigeru Miyamoto egy interjúban közölte, hogy már készül a következő játéka, a Mario 128 (ez eredetileg egy GC technológiai bemutató volt, amiben egy asztalon 128 Mario szaladgált). A mester egyébként elégedetlen a Super Mario Sunshine-nal, sokkal játszhatóbb, illetve az eddigiektől jobban különböző játékot szeretne.



■ Honduras hozzáértő kormánya betiltotta az erőszakos játékok forgalmazását 2003 júniusától. A derék politikusok betiltották többek között a Doomot, a Mortal Kombatot, a Quake-et, a Resident Evilt, valamint a manapság biztos rendkívül népszerű Instinct Killer (sic) és Perfect Dark programokat is.

GIFTPIA

Kiadó: Nintendo **Fejlesztő:** Spike
Megjelenés: 2003. április (Japán)



Eddig nem volt szerencsénk túl sok RPG-hez sem Xboxon, sem GC-n. A helyzet változóban van, GC-re például pár hónap múlva megjelenik a Giftpia nevű „alternatív szerepjáték" (egyelőre csak Japánban – siker esetén angolul is). Az alternativitás nem a főhős szexuális ízlésére vonatkozik, hanem arra, hogy a fejlesztőknek elege van a sorozatban érkező világmegmentő RPG-k „random csata-szintlépés-egyre nagyobb tűzgolyó" kliséiből. A Giftpiában nem egy hőst kell irányítanunk, hanem egy fiatal srácot, Pockult, aki a játék elején éri el a felnőttkort. Sajnos kóros lustasága miatt átalussza a gyermekkort búcsúztató ceremóniát, és így félő, hogy sosem lesz belőle érett férfi. Persze a polgármester megnyugtatja, hogy bármikor megismételheti a ceremóniát, ha Pockul leszurkol neki ötmillió mane-t (ez a helyi pénz). Pockulnak ezt a summát kell összeszednie a nyugodt életű Nanashi szigeten, ehhez a helyiek által adott megbízásokat kell teljesítenünk. Mindeközben arra is figyelnünk kell, hogy barátnőnket, Kyappit ne hanyagoljuk el, az ő kívánalmait soron kívül kell teljesítenünk.





FIREWARRIOR

Kiadó: THQ **Fejlesztő:** Kuju
Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)

Angol pajtásaink (lásd: Multiplay 2002. október), a Kuju fejlesztői végre felfedték, hogy min dolgoztak teljes titoktartás közepette már egy éve. Eddig csak azt lehetett tudni, hogy a program a Warhammer 40.000-univerzumban játszódik (már négy itt játszódó – fantasztikus – könyv is megjelent magyarul), és hogy nem olyan lesz, mint amit a világ alapján várnánk. Abból kiindulva, hogy az eredeti WH 40K egy körökre osztott táblás játék volt, ahol hatalmas seregeket kellett irányítani, tényleg meglepő, hogy egy FPS-t csinálnak belőle, mégpedig egy olyat, ahol magunkban kell küzdeni a 22 különböző ellenfél ellen, és ehhez 16 fegyver áll majd rendelkezésre. Érdekes, hogy a játék hősünk, Kais – ő a Tűzharcos – mindössze egy napját öleli fel: rutinküldetésre indulunk, amiben is egy Ko'vash nevű figurát kellene kimentenünk a birodalom fogságából, de ahogy haladunk előre a 17 pályán, úgy bonyolódunk bele egy világmegmentő akcióba.





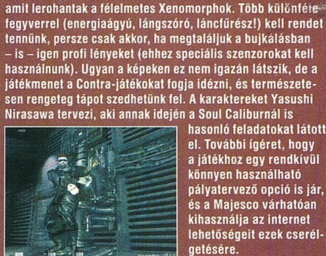


BLOWOUT

Kiadó: Majesco **Fejlesztő:** Kaos Kontrol
Megjelenés: 2003. nyár

A BlowOut egy régi stílust, a „mászkálós/lövöldözőst" próbálja meg feléleszteni, mai köntösbe burkolva. Hősünket, John Cane-t oldalról láthatjuk majd, és így kell vele bejárni az Egyesült Államok egyik űrbázisát, amit lerohantak a félelmetes Xenomorphok. Több különféle fegyverrel (energiaágyú, lángszóró, láncfűrész!) kell rendet tennünk, persze csak akkor, ha megtaláljuk a bujkálásban – is – igen profi lényeket (ehhez speciális szenzorokat kell használnunk). Ugyan a képeken ez nem igazán látszik, de a játékmenet a Contra-játékokat fogja idézni, és természetesen rengeteg tápot szedhetünk fel. A karaktereket Yasushi Nirasawa tervezi, aki annak idején a Soul Caliburnál is hasonló feladatokat látott el. További ígéret, hogy a játékhoz egy rendkívül könnyen használható pályatervező opció is jár, és a Majesco várhatóan kihasználja az internet lehetőségeit ezek cseréjére.





LEGEND OF ZELDA MASTER QUEST

Kiadó/Fejlesztő: Nintendo
Megjelenés: 2003. nyár (PAL)

Azt hiszem a cím hallatán sokan a szívükhöz kaptak („Máris jön a második Zelda GC-re?"), aztán a képek láttán rögtön újra megtették ezt („Mi a franc ez?!"). Azonnal meg is magyarázzuk a dolgokat: a sokak által várt cel-shaded Zelda előrendelése esetén kapunk egy másik korongot is, amin két teljes játék kap majd helyet. Az első az N64-es Ocarina of Time, minden idők egyik legklasszabb kalandjátéka, amely szinte minden változtatás nélkül ugrott egy hardver-generációt (kicsit magasabb felbontásban fut, és ezúttal sosem esik le a sebessége). A másik játék a Master Quest, ami a történelem legsikertelenebb kiegészítőjére, az N64 DD-re jelent volna meg, de annak azonnali és teljes bukása után végül sosem került a boltokba. Ez tulajdonképpen az Ocarina of Time remixelt verziója, ahol a sztori, a szereplők, illetve a labirintusok ugyanazok, de a tárgyak, a szörnyek és a fejtörők elhelyezkedését alaposan megváltoztatták. A Japánban Ura Zelda néven futó cucc a megszállottaknak készül, egyrészt a változtatások nagy részét nyilván csak ők veszik észre, másrészt pedig nehezebb lesz, mint az eredeti. (Lehet, hogy a képek láttán sokan elkedvetlenedtek, de jusson eszünkbe, hogy a játékokat ingyen kapjuk – bár hogy ez nálunk hogyan fog működni, arra még tippelni sem merünk.)





DRAGON QUEST VIII

Kiadó: Square Enix
Fejlesztő: Enix és Level 5
Megjelenés: 2004. (Japán)

A Japánban szinte a hisztériáig népszerű Dragon Warrior-sorozat (ott Dragon Questnek hívják) következő része ugyan rendkívül messze van még, de az Enix végre közreadta az első információkat és egy szál képet játékból.
A DW-programok mindig különleges módon készültek: három személy megalkotta a koncepciót, egy független csapat pedig lekódolta a játékot. Ezt eddig (DW 3-4-6-7) a Heartbeat végezte, de ők megunták a dolgot (esetleg belefulladtak a rengeteg pénzbe), így a staféta most a Level 5-höz került. Ezért aztán nem véletlen, hogy a játék kinézete igen hasonlít a szintén cel-shadinget használó Dark Chronicle-höz.
A történetért továbbra is Yuji Horii lesz a felelős, a karaktereket, ellenfeleket a Dragon Ball megálmodója, Akira Toriyama tervezi, a zenéket pedig a 71 éves Koichi Sugiyama komponálja. Ők hárman az első résztől együtt dolgoznak a sorozaton, így túl nagy változásokat nem kell várni. A sztori egyébként a DW hetedik részének jövőjében játszódik.



VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION

Kiadó: Sega **Fejlesztő:** AM2
Megjelenés: 2003. tavasz (Japán)



A Virtua Fighter negyedik része hatalmas siker lett, és mikor a játéktermekben megjelent a deluxe-változat, sokan úgy vélték, hogy ki fog jönni otthoni konzolon is ez a verzió. Így is lett, egyelőre PS2-re jelentették be, habár a Sega kissé szeszélyes kiadói stratégiájának megfelelően talán másra is megjelenik. Az Evolutionben lesz két új karakter, az egyikük a japán judo-mester, Goh, a másik pedig az olasz kickboxozó, Brad Burns. Mellettük nagy újítás lesz a Quest-mód, ami a Soul Calibur hasonló opciójára hasonlít: Japánt járhatjuk be, és megküzdhetünk a különböző harcosokkal. Mindenhol más körülmények fogadnak, ráadásul ellenfeleink különböző emberi játékosok (a legjobb ötven VF4 harcos, az AM2 tagjai, véletlenszerűen választott szerencsések) másai lesznek. Az ő adataikat, harcmodorukat a játéktermi verzióhoz kapható kártyáról szerzik be, tényleg úgy fognak küzdeni, mint az igazi emberek.
Emellett megújul az edző-mód, megváltoznak a pályák (az akváriumot renoválják, a Nagy Falnál esik az eső, a parton pedig most alkonyatkor küzdhetünk), és a meglévő karakterek is kapnak pár új támadást, ruhát és hajviseletet. Emellett sikerült felgyorsítani a töltögetési folyamatot, így jóval kevesebbet kell várnunk a harcok előtt.

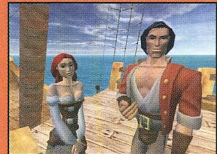




APRÓLÉK

■ A Konami az Xbox gyenge keleti szereplése miatt addig nem ad ki több programot a gépre Japánban, amíg kicsit meg nem nő az Xbox-tulajok száma. Szegények, buktak a MGS2 Substance-ot is...

■ A Titus nemrég felvásárolta az Interplay részvényeinek 100%-át, és most el akarja adni az egész céget. Kisebb probléma, hogy az Interplay a Baldur's Gate-eken kívül az utóbbi években nem remekelt, és – őszintén szólva – a Galleon sem tűnik hisztérikus népszerűséget kiváltó játéknak.



■ A Nintendo a Hálaadás idején, tíz nap alatt egymillió (!) GBA-t tudott eladni Amerikában.

■ A Duke Nukem Forever megjelenik Xboxra, és lehet, hogy PS2-re is. Már persze ha egyáltalán megjelenik, mert a PC-s verziót már 1997 óta készítik, és körülbelül hétszer mondták, hogy „már csak egy hónap kell az utolsó csiszolásokra".

■ Az Acclaim bezárta a Salt Lake City-ben működő stúdióját, akik éppen a Legends of Wrestling 3-on dolgoztak. A munkát egy másik csapat veszi át.

■ Az Infogrames áprilisban adja ki a V-Rally 3 Xbox-verzióját Európában. A változások főként a grafikában lesznek észrevehetőek: néhány új effekt, jobb árnyékolás, és magasabb felbontású textúrák lesznek az új változatban. Emellett néhány helyen kiszélesítik az utakat, és állítgatnak kicsit az autók viselkedésén is.



■ Az Arush Entertainment és a Groove Games fejlesztőcsapatok megszerezték a Playboy licencet, és egy managerjátékot adnak ki 2004-ben PS2-re és Xboxra, amiben a lapot alapító Hugh Hefner helyébe léphetnek a játékosok.

■ A Capcom egy új autóversenyes játék készítésébe fogott; a Circus Drive csak Xboxra készül, és az Auto Modellistától eltérően teljesen realisztikusra tervezik, mint grafikájában, mind játékmenetében.





A Capcom nem veti el a kockát

Kezdjük rögtön a nagy hírrel: a Capcom egy nemrégiben megrendezett sajtótájékoztatóján öt új, exkluzív játékot jelentett be a Nintendo masinájára. Ez a derült égből egyszerre öt (!) villámcsapás igen meglepő, nem ezt szoktuk meg a nagyobb független cégektől, ráadásul a profitmaximalizálás miatt a teljes exkluzivitás is egyre ritkább. Ez egyébként egyetlen embernek köszönhető: Shinji Mikami, a Resident Evilekkel elhíresült designer-zseni viseli a szívén a GameCube sorsát. Ezért aztán nem véletlen, hogy a RE-széria immár kizárólag ezen a gépen jelenik meg (leszámítva a mellékszálakat, mint a Gun Survivorok, vagy a RE Online), valamint az sem, hogy sem a Devil May Cry 2, sem az Onimusha 3, sem a Dino Crisis 3 elkészítésében nem vett/vesz részt az azokat eredetileg kitaláló Mikami. Neki egyébként tavaly volt egy emlékezetes megmozdulása, egy rádióinterjúban a riporter a GC-s Resident Evil viszonylagos sikertelenségéről kérdezgette, és őt annyira elragadta a hév, hogy elég durván beszólt a Sonynak és a Square-nek. Előbbinek azt vetette szemére, hogy csak azért tudnak eladni ennyi PS2-t, mert gyenge minőségben gyártják őket, és évente lehet egy újat venni, utóbbinak címezve pedig közölte, hogy nem érti, hogy a Kingdom Heartsból miért adtak el háromszor annyit, mint az ő programjából, amikor az sokkal gyengébb volt (később a „sokkal" kitétel miatt elnézést kért, de azt fenntartja, hogy az ő kreálmánya többet érdemelt volna). Mindenesetre tény, hogy Mikami úr ebben a konzolgenerációban csak a GC-vel kíván foglalkozni.

Ehhez egy 1999-ben alakított belső fejlesztőcsapatot vett igénybe, a Production Studio 4-et. Az ötletgazdaként a Capcomnak százmilliókat termelő úr kívánságát természetesen nem tagadhatták meg, így maga köré gyűjthette legjobb cimboráit, a legtehetségesebb Capcom-fejlesztőket, és jelenleg öt új játékon dolgoznak. Mottójuk a következő: „A játékipar folyamatos fejlődéséért. A GameCube-ért.".

Ami a Capcom legutóbbi játékainak tervezett, illetve tényleges eladási adatait illeti, komolyabb bukta talán csak az Auto Modellista volt (tesztünket elolvasva ki is derül, hogy miért), ennek ellenére – talán a túlfeszített fejlesztési ütem miatt – sikerült fél év alatt 140 millió dolláros veszteséget összehozniuk. A két dolgot összekombinálva sokan arra tippeltek, hogy a Nintendo előbb-utóbb meg fogja venni a Capcomot. Nos, ez egyelőre nem történt meg, sőt nemrégiben a Capcom vezetősége közölte, hogy ez nem is fog bekövetkezni, mert továbbra is szeretnék megőrizni függetlenségüket.









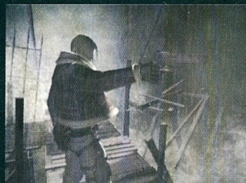
↗ A teremtők (balról jobbra): Shinji Mikami, Hiroyuki Kobayashi, Hiroki Katou, Hiroshi Shibata, Hideki Kayama, Gouichi Suda

RESIDENT EVIL 4

Megjelenés: 200x (maj' eccer)

A fejlesztőcsapat vezetője: Hiroshi Shibata (Resident Evil 3)
A fejlesztés producere: Hiroyuki Kobayashi (Resident Evil-sorozat, Dino Crisis-sorozat, DMC)

Az egyetlen, előzményekkel rendelkező játék vitán felül a legnagyobb durranás az ötösfogatban. A Resident Evil 4 egyelőre igen korai állapotban van, a kérdés egyáltalán nem az, hogy vajon még idén kijön-e, mert még a megjelenés évét sem lehet biztosan tudni...(habár nem szoktak velük túl sokáig tökölni). A főhős a második részből már jól ismert Leon S. Kennedy lesz, természetesen néhány évvel idősebb korában. A játék ezúttal az Umbrella cég – a progenitor vírus megalkotói – központjában játszódik, ezért aztán még durvább lényekre és meglepetésekre kell számítani, mint eddig bármikor. Shibata szerint az Umbrella egy olyan „meglepetéssel" szolgál Leonnak, amitől hősünknek az életéért kell küzdenie (hát ezt annyira talán nem nehéz megtippelni: a jó öreg Leon megkapja a vírust, és elkezd átalakulni). Ezúttal sokkal nagyobbat változik a játék az eddigiekhez képest – immár nem előre renderelt hátterek fogadnak minket, hanem minden teljes 3D-ben pompázik. Ez persze magával hozza, hogy a játék jellegzetes irányítását – végre – elhagyják, illetve a mai elvárásokhoz igazítják. A kamerakezelésről egyelőre nem nyilatkoztak, ami nem csoda, talán még el sem dőlt ez a kérdés. A mostani DVD-re már nem nagyon fér rá, de ha minden igaz a következőre felteszünk egy trailert belőle.







KILLER7

Megjelenés: 2003. vége (NTSC)
A fejlesztőcsapat vezetője: Gouichi Suda (Syndrome-sorozat, Silver Jiken)
A fejlesztés producere: Shinji Mikami (minden, mi túlélő horror)





Ez a játék elképesztően stílusos grafikájával magasan kimagaslik a várólistán levők közül. Noha a képek az átvezető jelenetekből származnak, maga a játék is így fog kinézni. Mindenkinek szíve joga, hogy mennyire tetszik neki ez a grafikai stílus – mindenesetre szerintem ez a cel-shading effekt eddigi legjobb alkalmazása. Ráadásul a játék sem mindennapi: egy tolószékes fickót, Harmon Smith-t kell irányítanunk. Harmon egyébként főállású bérgyilkos, ráadásul nem kissé skizofrén: elméje hét részre szakadt, és mindegyik eltérő tudással és képességekkel rendelkezik. A fő célunk az lesz, hogy elkapjunk egy Kun Lan nevű nagyhatalmú figurát, akinek természetesen szintén lesznek különleges képességei... Egyelőre nem tudni, hogy miként és mikor lehet majd váltogatni személyiségeinket, az viszont tuti, hogy egy rendkívül véres programhoz lesz szerencsénk.

P.N.03

Megjelenés: 2003. első fele (NTSC)
A fejlesztőcsapat vezetője: Shinji Mikami (soroljuk?)
A fejlesztés producere: Hiroyuki Kobayashi (lmf)

Érdekes módon maga Mikami nem az új Resident Evil készítését felügyeli (mondjuk lenne rá egy fogadásunk, hogy ott is kikérik a tanácsait), hanem az érdekes nevű P.N. 03-ét (Product Number 3 – hogy ez a játék történetéhez kapcsolódik, vagy egyszerűen ez volt a harmadikként megkezdett program, azt nem tudni). Ebben egy Vanessa Z. Schneider nevű cyber-zsoldost kell irányítanunk. A CAMS nevű robotszervezet elleni küzdelemre bérelik fel – és persze az érzelmeket sem hagyták ki: Vanessa szüleit a CAMS gyilkolta meg, így a bosszú is szerepel a „robotlanítás" indokai között. Hősnőnknek egy „ultra-destruktív" lézerfegyverrel a kezében kell megküzdenie a robotokkal. Utóbbiak különleges képessége, hogy folyamatosan változtatják alakjukat. Vanessanak emellett persze különlegesen edzett – igen, a hasa és a nyaka között is erős – testét is ki kell használnia, rengeteget kell ugrálnia és trükköznie. Nem véletlen, hogy Shinji Mikami úgy jellemezte a programot, mint „a Tomb Raider és a Devil May Cry sci-fi beütésű zabigyereke".





VIEWTIFUL JOE

Megjelenés: 2003. első fele
A fejlesztőcsapat vezetője: Hideki Kamiya (Resident Evil 2, DMC)
A fejlesztés producere: Atsushi Inaba (Resident Evil-sorozat)



A cím itt magáért beszél (a View (nézni), illetve Beautiful (gyönyörű) szavak keverése vezetett ide – Joe pedig egyszerűen a főhős), ráadásul itt a játék is messze áll a manapság divatos irányzatoktól. A Viewtiful Joe egy kétdimenziós verekedős játék, hasonló mondjuk a Castlevania-szériához, csak itt ostor és szenteltvíz helyett az öklünkkel kell rendet tenni. Az ellenfelek számolatlanul érkeznek, Joe pedig, mint szuperhős gyorsan rendet tesz köztük. Persze ez így még enyhén szólva is sablonos lenne, hiszen egy hősnek stílusosnak is kell lennie – ezt különböző varázslatszerű effektek segítségével érhetjük el. Eddig kettőt mutattak be: a zoomot és a lassítást. Ezekkel persze nem csak pusztán stílusosak lehetünk – amiért több pont és magasabb értékelés jár – de ily módon a sebzésünk is megnövekszik. Kamiya például azt említette, hogy zoomolás közben egy egyszerű ütésből csontrepesztő, halálos csapás lesz. A grafika teljesen képregény-szerű, viszont maga a játék (legalábbis az eddigi ismeretek alapján) valószínűleg csak egy igen szűk rétegnek fog szólni.



DEAD PHOENIX

Megjelenés: 2003. nyár (NTSC)
A fejlesztőcsapat vezetője: Hiroki Kato (Resident Evil Code: Veronica)
A fejlesztés producere: Atsushi Inaba (Resident Evil-sorozat)





Bár nekünk az öt új játék közül legkevésbé a Dead Phoenix ragadta meg a fantáziánkat, a japán közönség teljes extázisba esett tőle. A programban egy szárnyakkal rendelkező embert (?), Phoenixet kell irányítanunk, akinek egy repülő várost kell megvédenie a támadóktól. A játék nem a grafikájával akar lenyűgözni (ezt a készítők is elismerik), hanem arra koncentrálnak, hogy a legjobban szimulálják azt az érzést, amelyet egy repülő madár érezhet. A játéktér egyébként hatalmas és eseményekkel zsúfolt lesz, alant seregek esnek egymásnak, a levegőben pedig akár karakterünknél százszorta nagyobb lényekkel is meg kell küzdenünk. Nem is kicsit emlékeztet a fenti leírás a Panzer Dragoonokra – remélhetőleg a színvonalat sem adják alább!

MEGJELENÉSEK



EURÓPA, USA – 2003. JANUÁR - 2003. FEBRUÁR

EURÓPAI PS2 MEGJELENÉSEK

Tennis Master Series 2003	24-Jan	Microids	***
Scrabble 2003 Editon	24-Jan	Ubi Soft	**
Defender	24-Jan	Midway	**
Ben Hur	28-Jan	Microids	**
The Sims	31-Jan	Electronic Arts	****
Monster Jam Maximum Destruction	31-Jan	Ubi Soft	**
Treasure Planet	7-Feb	Sony	***
Tom & Jerry: War of the Whiskers	7-Feb	Ubi Soft	***
Star Wars: Clone Wars	7-Feb	LucasArts	**
Run Like Hell	7-Feb	Interplay	****
Robocop	7-Feb	Titus	*
Jimmy Neutron Boy Genius	7-Feb	THQ	**
Everblue 2	7-Feb	Capcom	***
Downforce	7-Feb	Titus	*
Battle Engine Aquila	7-Feb	Infogrames	***
Barbarian	7-Feb	Titus	**
Baldur's Gate: Dark Alliance	7-Feb	Interplay	****
Primal	14-Feb	Sony	****
Tomb Raider: The Angel of Darkness	14-Feb	Eidos	*****
Bloody Roar 3	14-Feb	Virgin Interactive	**
Starsky & Hutch	15-Feb	Empire Interactive	***
James Cameron's Dark Angel	21-Feb	Universal Interactive	***
Batman Dark Tomorrow	21-Feb	Kemco	**
Pac-Man World 2	28-Feb	Namco	***

USA PS2 MEGJELENÉSEK

The Getaway	21-Jan	Sony	****
Fisherman's Challenge	21-Jan	Konami	**
Battle Engine Aquila	21-Jan	Infogrames	***
Black& Bruised	28-Jan	Majesco	***
Devil May Cry 2	28-Jan	Capcom	*****
Evil Twin	4-Feb	Ubi Soft	**
Butt Ugly Martians: Zoom or Doom	4-Feb	Sierra	*
Primal	11-Feb	Sony	****
Everblue 2	11-Feb	Capcom	***
Gio Gio's Bizarre Adventure	11-Feb	Capcom	**
Everquest Online Adventures	11-Feb	Sony	****
Disaster Report	11-Feb	Agetec	****
High Heat Baseball 2004	11-Feb	3DO	***
Vexx	11-Feb	Sony	**
.hack - Infection	11-Feb	Bandai	****
Pride FC	11-Feb	THQ	***
Dark Cloud 2	18-Feb	Sony	*****
Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses	18-Feb	Konami	****
Breath of Fire V: Dragon Quarter	18-Feb	Capcom	****
Tomb Raider: The Angel of Darkness	25-Feb	Eidos	*****
Xenosaga Episode I: Der Wille Zur Macht	25-Feb	Namco	*****
All-Star Baseball 2004	28-Feb	Acclaim	***


The Sims


Everblue 2

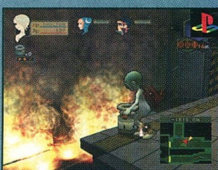

Tomb Raider: Angel of Darkness


Dark Angel


Starsky & Hutch

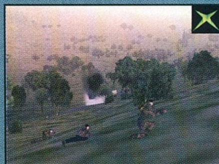

Treasure Planet


Devil May Cry 2


Breath of Fire V


Dark Cloud 2


Xenosaga Episode 1


Operation Flashpoint


Battle Engine Aquila

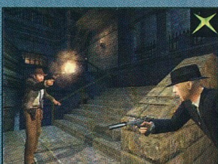

The House of the Dead 3

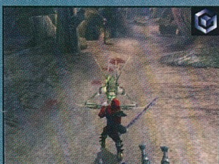

Batman Dark Tomorrow


Dead or Alive XBV

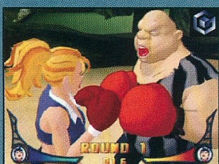

Colin McRae Rally 3


Capcom Vs. Snk 2: EO


Indiana Jones and the ...


Blood Omen 2


Robotech Battlecry


Black & Bruised


Skies of Arcadia Legends

EURÓPAI XBOX MEGJELENÉSEK

Furious Karting	24-Jan	Infogrames	***
Mercedes-Benz World Racing	31-Jan	TDK	****
Shayde: Monsters vs Humans	7-Feb	Metro 3D	*
Robocop	7-Feb	Titus	*
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	7-Feb	Codemasters	*****
Battle Engine Aquila	7-Feb	Infogrames	***
Barbarian	7-Feb	Titus	**
Dead to Rights	14-Feb	Namco	****
Sneakers	21-Feb	Microsoft	*
James Cameron's Dark Angel	21-Feb	Universal Interactive	***
The House of the Dead 3	21-Feb	Sega	*****
Galleon	21-Feb	Interplay	***
Batman Dark Tomorrow	21-Feb	Kemco	**
LotR: The Two Towers	28-Feb	Electronic Arts	****

USA XBOX MEGJELENÉSEK

Battle Engine Aquila	21-Jan	Infogrames	***
Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball	21-Jan	Tecmo	*****
ATV Quad Power Racing 2	28-Jan	Acclaim	***
State of Emergency	1-Feb	Take-2	***
Falcone: Into the Maelstrom	1-Feb	Titus	***
Sgt. Cruise	3-Feb	Titus	***
Colin McRae Rally 3	4-Feb	Codemasters	*****
Barbarian	10-Feb	Titus	**
Vexx	11-Feb	Acclaim	**
Capcom vs SNK 2: EO	11-Feb	Capcom	***
High Heat Baseball 2004	11-Feb	3DO	***
Apex	18-Feb	Infogrames	****
Indiana Jones and the Emperor's Tomb	18-Feb	LucasArts	****
All-Star Baseball 2004	28-Feb	Acclaim	***

EURÓPAI GAMECUBE MEGJELENÉSEK

Blood Omen 2	24-Jan	Eidos	****
Men in Black 2	31-Jan	Infogrames	**
Rally Championship	6-Feb	SCi	**
Star Wars: Bounty Hunter	7-Feb	LucasArts	***
Monopoly Party	7-Feb	Infogrames	**
Mary Kate & Ashley: Sweet 16	7-Feb	Acclaim	16
Jimmy Neutron Boy Genius	7-Feb	THQ	**
BMX XXX	7-Feb	Acclaim	**
Barbarian	7-Feb	Titus	**
Robotech Battlecry	14-Feb	TDK	****
Butt Ugly Martians: Zoom or Doom	14-Feb	B.U.M.	*

USA GAMECUBE MEGJELENÉSEK

Black & Bruised	27-Jan	Majesco	***
Tom Clancy's Ghost Recon	28-Jan	Ubi Soft	***
Skies of Arcadia Legends	28-Jan	Sega	*****
ATV Quad Power Racing 2	28-Jan	Acclaim	***
Summoner 2: The Prophecy	4-Feb	THQ	****
Vexx	11-Feb	Acclaim	**
Conflict: Desert Storm	18-Feb	SCi	***
All-Star Baseball 2004	28-Feb	Acclaim	***



USA – JANUÁR



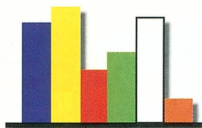
1	GTA3 Vice City Take 2 – PS2
2	LotR: The Two Towers Electronic Arts – PS2
3	Dragon Ball Z: Budokai Infogrames – PS2
4	Tom Clancy's Splinter Cell Ubi Soft – Xbox
5	Mortal Kombat Midway – GBA, PS2, GC, Xbox
6	Harry Potter 2 Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox
7	Madden NFL 2003 Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox
8	Metroid Prime Nintendo – GC
9	Kingdom Hearts Square – PS2
10	Yu-Gi-Oh! Konami – GBA



JAPÁN – JANUÁR



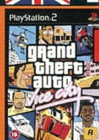
1	Pokémon Ruby Nintendo - GBA
2	Pokémon Sapphire Nintendo - GBA
3	Kingdom Hearts Final Mix Square – PS2
4	Ratchet & Clank Sony – PS2
5	Mario Party 4 Nintendo – GC
6	Momotarou Denetsu 11 Hudson – PS2
7	Legend of Zelda: Wind Walker Nintendo – GC
8	Winning Eleven 6 Konami – PS2
9	Unlimited SaGa Square – PS2
10	Megaman Battle Network 3 Capcom – GBA



TOP



NAGY BRITANNIA



1 GTA3 VICE CITY
Take 2 – PS2





2 FIFA 2003
Electronic Arts
GBA, PS2, GC, Xbox



3 HARRY POTTER 2
Electronic Arts – GBA, PS2, GC, Xbox

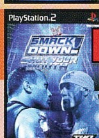
4 007 NIGHTFIRE
Electronic Arts – PS2 , GC, Xbox



5 LOTR: THE TWO TOWERS
Electronic Arts – GBA, PS2



6 TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Activision – GBA, PS2, GC, Xbox



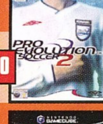
7 WWE SMACKDOWN!
THQ – PS2



8 DANCING STAGE EUROMIX
Konami – PSX



9 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
Electronic Arts – PS2, GC, Xbox



10 PRO EVOLUTION SOCCER 2
Konami – PS2



11 TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Ubi Soft – Xbox



12 CRASH BANDICOOT
Universal Interactive – PS2, GC, Xbox



13 SPIDER-MAN
Activision – PS2, GC, Xbox



14 THE GETAWAY
Sony – PS2

LISTÁK

TOP 30 — JANUÁR

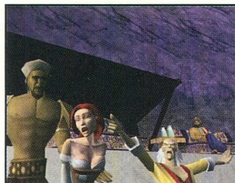
#	Cím	Kiadó – Platform
15	WRC II EXTREME	Sony – PS2
16	HARRY POTTER 1	Electronic Arts – PSX, GBA
17	RED FACTION 2	THQ– PS2
18	LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING	Universal Interactive – PS2, Xbox
19	ROCKY	Rage – PS2, GC, Xbox
20	GRAND THEFT AUTO 3	Take 2 – PS2
21	DANCING STAGE PARTY ED.	Konami – PSX
22	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE	Eidos – PSX
23	MINORITY REPORT	Activision – PS2, GC, Xbox
24	COLIN MCRAE RALLY 3	Codemasters – PS2, Xbox
25	SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	Universal Interactive – PS2, GC
26	BURNOUT	Acclaim – PS2, GC, Xbox
27	HITMAN 2	Eidos – PS2, Xbox
28	SHREK: TREASURE HUNT	TDK – PSX
29	GRAN TURISMO 3	Sony – PS2
30	TOM CLANCY'S GHOST RECON	Ubi Soft – PS2

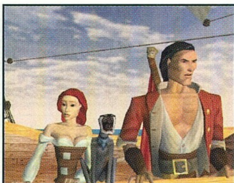
AUSZTRÁLIA – JANUÁR

#	Cím	Kiadó – Platform
1	GTA3 Vice City	Take 2 – PS2
2	LotR: The Two Towers	Electronic Arts – PS2
3	The Getaway	Sony – PS2
4	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubi Soft – Xbox
5	Kingdom Hearts	Square – PS2
6	Harry Potter 2	Electronic Arts – PSX
7	Harry Potter 2	Electronic Arts – GBA
8	Harry Potter 2	Electronic Arts – PS2
9	MOH: Frontline	Electronic Arts – Xbox
10	Zelda: Link to the Past	Nintendo – GBA

BEST OF JAPÁN 2002

#	Cím	Kiadó – Platform
1	Pokémon Sapphire	Nintendo – GBA (1,391,612 példány)
2	Pokémon Ruby	Nintendo – GBA (1,349,297 példány)
3	Winning Eleven 6	Konami – PS2 (1,090,655 példány)
4	Onimusha 2	Capcom – PS2 (949,325 példány)
5	Kingdom Hearts	Square – PS2 (819,617 példány)
6	Dynasty Warriors 3	Koei – PS2 (741,185 példány)
7	Tales of Destiny 2	Namco – PS2 (736,129 példány)
8	Super Mario Sunshine	Nintendo – GC (655,136 példány)
9	Super Robot Taisen Impact	Banpresto – PS2 (592,141 példány)
10	One Piece Grand Battle 2	Bandai – PSX (579,333 példány)







Hadd csippentsek egy kis szőrt a melledből, hősöm!

■ Akartok a Bahamákon csajokat fűzni? Gyertek velünk!

GALLEON ISLANDOFMISTERY

Nem hinném, hogy a Toby Gard név a legtöbbetekből egy felhúzott szemöldöknél hatásosabb reakciót váltana ki. De ha azt mondom Lara Croft, akkor már minden valamirevaló játékos felkapja a fejét. És hogy hogyan jön össze a kettő? Az említett úriember nem más, mint az a személy, aki kitalálta és megalkotta Larát, és ő volt az első Tomb Raider vezető designere is. Aztán szokás szerint „valamin" összevesztek, Toby pedig otthagyta a brigádot (így tehát a Core-tól eredeztethető egyébként az ismert angol szólásmondás is: „Toby or not Toby"...). Szerencsére a játékipart nem felejtette el véglegesen: létrehozta a Confounding Factor nevű fejlesztőcsoportot, akik rögtön bele is fogtak a Galleon készítésébe, ami – akárhogyan is próbálják ezt tagadni – a történetétől eltekintve nagyon is hasonlít a Tomb Raider koncepciójára. Ugyanolyan 3D-s, third-person kameranézetű akció-kalandjátékról van tehát szó – talán annyi különbséggel, hogy jóval rajzfilmesebb és meseszerűbb megvalósításúnak tűnik az egész látványvilág.

A Galleon abban az időben és olyan helyeken játszódik, ahová mindenki eljutott az álmaiban, aki olvasott valaha is klasszikus kalózregényt: a végtelen tengert szelő vitorlás gályák, az elásott kincseket rejtő szigetek, a tüzes menyecskék és sistergős kardcsaták, a felfedezésre váró egzotikus tájak és kalandok világa ez, némi babonával és mágiával vegyítve. Főhősünk Rhama Sabrier kapitány, akinek neve ellenére semmi köze a margarin felfedezéséhez – sokkal inkább egy klasszikus kalandor, mintha csak egy regény lapjáról másztott volna le. Amúgy korábeli biztonsági őrként tengette életét, kereskedőflottillákat védelmezett a rájuk támadó kalózoktól, a gazdag kereskedőknek pedig személyes testőre is volt – mindaddig, míg elegendő pénzt nem keresett ahhoz, hogy megvegye saját hajóját, az Endeavourt. A Nyugati Tengerek egyik legismertebb figurája, a terepet kiválóan ismeri (sőt, egyes területeket ő maga térképezett fel), és eddigi kalandjai során számos ellenséget és barátot is gyűjtött. A helyszín egyébként nincs konkretizálva, de teljesen nyilvánvaló, hogy a karib-tengeri szigetvilág környékéről lehet szó, vagy legalábbis az ihlette meg az alkotóit. Rhama rettentő dögösen öltözködik, szúrós a tekintete, fedetlen a mellkasa, macskaszerűen ruganyos a mozgása – és ennek tetejében piszok jó a dumája is. Egyszóval nyilván ő a tökéletes hős arra, hogy felkutasson, megszerezzen és leszállítson egy titokzatos és hatalmas pusztító erővel rendelkező ereklyét, még mielőtt az illetéktelen kezekbe kerülne. (Bár nem kutattam levéltárakban ezt bizonyító iratok után, de valami azt súgja, nincs kizárva, hogy Croft kisasszony egy igen távoli őse lehet.) A kaland Akbah szigetéről indul, ahol egy világhírű gyógyító megbíz minket, hogy libbentsük le a fátylat egy rejtélyes hajó eredetéről. Főhősünk előbbiekben felsorolt tulajdonságai persze azt is magukkal vonják, hogy amerre jár, a legfrigidebb hölgyek is kölnit pisilnek a nyomában...

...márpedig ebben a játékban a női nemmel bizony meglehetősen szoros kapcsolatban állunk. Két hölggyel is összefutunk a játék folyamán. Faith, aki Areliano (az előbb említett gyógyító) lánya, egy szemtelenül fiatal, okos és idealista nőszemély. Hitvallása, hogy megmenteni jobb, mint lerombolni, a fizikai küzdelemben így nem nagyon jeleskedik. Örökölte viszont apja tudásának egy szeletkéjét – kiválóan gyógyít, könnyedén bánik el mindenféle mágikus csapdával védett szerkezettel és a fejtörők megoldásában is nagy segítségünkre lesz. Minden vágya, hogy apja nyomdokaiba lépve belőle is híres gyógyító váljék. Mihoko ezzel szemben pontosan az ellentéte. Mint keleties neve és vonásai is sugallják, igen messziről jött, ám a hosszú út alatt mit sem kopott a harci tudása. Múltjáról nem tudni sok mindent, pusztán annyit, hogy a hazájában legendának számító kung-fu mester hölgyet egy gonosz varázsló rabszolgasorba taszította és arra kényszerítette, hogy akarata ellenére gyilkoljon. Egy viszont biztos: a harcban kiváló segítőként számíthatunk rá.

Sajnos már most le kell hűtenem az izgatottan ficánkoló RPG-fanatikusokat: a Galleon távolról sem szerepjáték, a programban kizárólag Rhama kapitányt irányítjuk. A harcrendszer alapvetően a különféle mozgásokra és mozdulatokra épít. A játéknak két módja lesz: a normálon kívül egy olyan is, amikor befogjuk az ellenfelet, az ezekben alkalmazandó harcmodor pedig nagymértékben eltér egymástól. Alapesetben, akárcsak egy szimpla beat'em-up játékban, mindenfelé mászkálunk, miközben jobbra-balra szórjuk a pofonokat. Ha azonban befogtunk egy ellenfelet, akkor speciális kombókat hozhatunk elő, ami arra lesz jó, hogy a különböző fickókat különféle módszerekkel verhessük le. Talán világosabb, ha úgy fogalmazunk, hogy előbbi a mezei ellenfelek kinyírására szolgál, utóbbit pedig inkább a főellenségeknél és a nagyobb méretű gonoszoknál lesz érdemes használni. (Az egyik korábbi videóban például Rhama egy hatalmas ellenfél hátára ugrott fel, szépen felkapaszkodott a vállára, majd kardját a tehetetlenül tomboló szörny nyakszirtjébe vágta.) Előfordul, hogy a két leányzó az oldalunkon harcol, de a közvetlen irányítást nem vehetjük át felettük. Harcban például Mihokonak kiadhatjuk, hogy passzív

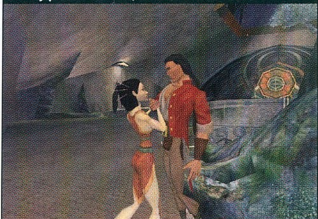
TÍPUS AKCIÓ/KALAND **KIADÓ** INTERPLAY **FEJLESZTŐ** CONFOUNDING FACTOR **MEGJELENÉS** 2003.03.28. **PAL** 2003.04.29. **NTSC**



Halló, vöröske! Tessék szépen meggyógyítani!



Halló, kis fekete! Fuldoklom, tessék rajtam segíteni!

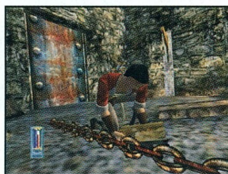


Oly puha a kacsód, lehetnék a machód?


Mihoko szemlátomást rántott bordát készít ebédre


Rhamanak nyilván fel kell fedeznie a rák ellenszerét is





avagy agresszív harcmodorban küzdjön, ezáltal befolyásolva a viselkedését, de akár azt is, hogy csak egyetlen, vagy egy csoportnyi ellenfelet támadjon meg. Faith pedig mindeközben a háttérből segít minket a varázslataival (a többiek nem használhatnak mágiát) és a gyógyító igéivel. Átváltani nem lehet a karakterek közt, és mivel a játék kifejezetten egyjátékos-módra van tervezve, sajnos még az sem megengedett, hogy egy esetleges multiplayer-mód esetén (ami úgy tűnik, nem is várható) egy társunk irányítsa valamelyik hölgyeményt. Ami viszont igen jópofa újítás, az az, hogy a karakterek nemcsak a harcban működnek együtt, hanem nehéz helyzetekben egymást húzzák ki a bajból: nagyobb platókon bakot tartanak egymásnak, a víz alatt pedig levegőt adnak át a másiknak – ami tekintve, hogy kísérőink kellemes hölgyemények a „kellemest a hasznossal"-alapelv klasszikus alkalmazásának is tekinthető.

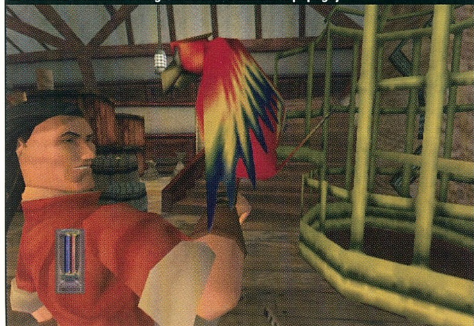
Nos, ez így nem tűnik valami nagy durranásnak, de a fejlesztők nem is igazán erre helyezik a hangsúlyt. Sokkal szívesebben hangoztatják azt, hogy milyen frankó kis sztorit és játékmenetet dobtak össze a játékhoz. Előbbi amúgy jópofának és egy ilyen típusú játékhoz képest érdekesnek ígérkezik, van benne minden, ami csak egy akció-kalandjátéktól elvárható: rengeteg harc, menekülés, katasztrófák, misztikum, barátok és ellenségek, romantika és árulás. A karakterek sokféle érzelemmel rendelkeznek, ennek megfelelően alakították ki mimikájukat is. A játékmenetről viszont még sok minden nem derült ki – mindössze annyi, hogy kalandjaink során öt különböző szigeten mászkálhatunk, mindegyikük más méretű és komplexitású lesz. Az első egy amolyan gyakorló-bevezető szint lesz, itt sajátítjuk el Rhama irányítását és itt vezetik fel a tulajdonképpeni történetet is. Toby Gard szerint nehéz konkrét, jól elkülöníthető szintekre osztani magát a játékteret, mivel a játékmenet megtervezésekor az egyik elsődleges szempont a totális mozgásszabadság megteremtése volt – a szigeteken gyakorlatilag oda megyünk, ahová csak szeretnénk. No persze lesz egy pár helyszín, ahová (eleinte) nem lehet be-, illetve eljutni, de ezzel együtt általában akkora területet fedezhetünk fel, amekkorát csak tudunk.

Ehhez persze nem elég pusztán az ügyesen megtervezett terep. Mr. Gardot idézve: „Szerintem a mai 3D platformjátékok valahol még mindig ugyanolyanok, mint az öreg 2D-sek voltak. Azt hiszem, mi valami teljesen eltérőt alkotunk – főleg ami a főszereplőt, Rhamat illeti, aki virtuális világában határok nélkül közlekedhet. Ami fizikai képességeit illeti, ő egy majdnem szupertulajdonságokkal felvértezett ember, képes arra, hogy a falakon, vagy akár a plafonon is futkározzon. Amúgy a pályákat szándékosan úgy alkottuk meg, hogy a játékos keresztül-kasul bejárhassa őket, és ne kelljen előre meghatározott pontokhoz és útvonalakhoz kötődnie." Ebben azért van valami: ellátogattam a játék internetes oldalára, ahol rengeteg apró videót lehet megtekinteni Rhama kapitány képességeiről. Rhama tényleg akkorákat ugrik, mintha csak a Mátrixból lépett volna elő, úgy fut a falon, mint Hotsuma, a Shinobi főszereplője, úgy függeszkedik a plafonon, mint Spiderman, és úgy csúszkál a cipellőjében a meredek sziklafalakon, mintha csak valami extrém-sport-játékból ugrott volna át grindolni egy csöppet. Számomra azért egy kicsit furcsa a dolog, nem igazán illenek ezek – az inkább a Marvel-féle képregényhősökre jellemző – mozdulatok egy ilyen típusú karakterhez; ettől függetlenül még akár jól is elsülhet. Az ellenfelek egyrészt emberek, de a videókban egészen fura, túlvilági és misztikus lények is láthatók: csontvázharcosok és óriási méretű, megelevenedett kőszobrok.





A programot még időtlen időkkel ezelőtt (egy olyan öt éve) PC-re kezdték el fejleszteni – abból a verzióból pár screenshot látott napvilágot, majd gyorsan a feledés homályába merült. Aztán idővel áttértek Xboxra, ami azt jelentette, hogy a főbb karakterek poligonszámát megnövelték és beépítették a pixel-shader effektet (ld. a hullámzó vizet) – de itt is folyamatosan csúsztak a megjelenéssel, legutóbb 2002 karácsonyára ígérték („Karácsony a csodák ideje, majd meglátjátok!" – ilyen és ehhez hasonló dumákkal fárasztották a nagyérdeműt), de abból sem lett semmi. Jelen álláspont szerint tavaszra lesz valami a programból (bár hisszük, ha látjuk...), még akkor is, ha már régóta a béta-tesztelés zajlik. Ezt követi majd pár hónapra rá egy GameCube-verzió, de ezt a tempót elnézve nem lepődnék meg, ha az jövő ilyenkorra futna be... A tapasztalatok szerint a hosszú fejlesztési idő általában két dolgot jelenthet: vagy egy alaposan átgondolt koncepciójú és a végletekig kidolgozott bombasiker megjelenésének kapujában állunk, vagy csak a szokásos szócséplés és kamu az egész. Reméljük az előbbi helyzet áll fenn...

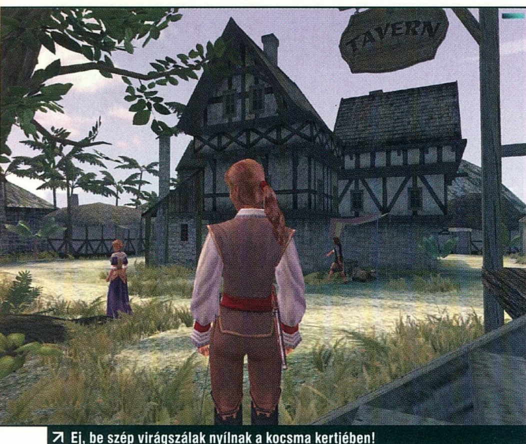

A kalóz-kelléktár elengedhetetlen eszköze: a papagáj

ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 90%



Bízzunk benne, hogy nem Toby „Tomb Raider" Gard az egyetlen pozitívuma a játéknak...



↗ Ej, be szép virágszálak nyílnak a kocsma kertjében!


↗ Persze a naplemente giccses témája kihagyhatatlan…





■ **Kincses sziget? Ugyan már! Egy egész szigetvilág!**

SEA DOGS II

TÍPUS AKCIÓ-RPG **KIADÓ** BETHESDA SOFTWORKS **FEJLESZTŐ** AKELLA **MEGJELENÉS** 2003.02.03. **NTSC**



A kalózok és a kalózkodás kedvelt témát jelentett már jóval a számítógépes, konzolos játékok megszületése előtt is. Elég csak a számtalan regényre, filmre gondolni, vagy éppen a gyermekkor ködébe vesző óvodaudvarokra, ahol a hajónak kinevezett homokozóban szorongott a félelmetes kalózármádia. Az Xbox vizeire most behajózó Akella számára igazán otthonos környezet a hullámok felett lebegő lőporfüsttől ködös tengeri ütközetek pokla. Az orosz fejlesztőcsapat korábbi PC-s sikereit ugyanis jobbára a hajós csatározásokra épülő programoknak köszönheti.

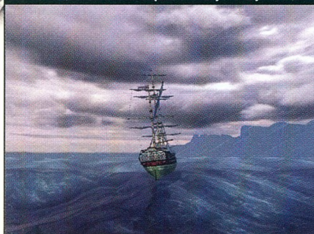
A bejelentésekor még a tavaly karácsonyi szezonra datált, de a megszokott – sőt, szinte már kötelező – csúszások miatt az előzetes ígéretekhez képest későbbi időpontban megjelenő Sea Dogs II is egyik nagy sikerük, egy csak PC-n megjelent játék folytatása. Mivel nem szoros előzménye az első rész, nem fog problémát okozni egyetlen Xbox-játékosnak sem, ha nem játszott a PC-s programmal – a rokonság csupán annyi, hogy a helyszíneket onnan vették át. Végtére is az igazi kalózparadicsomnak számító Karib-tengernél jobb helyszínt nehéz lenne keresni egy kalózos kaland-akció-szerepjátéknak.

Arról, hogy jó kiadós legyen a tengeri farkaskodásra fordítandó idő, a fejlesztők két, egymástól független karakterrel kívánnak gondoskodni. Blaze Devlin és Danielle Green nem nehézségi fokot jelent a játékban, hanem két eltérő történetet, ami aztán megközelítőleg 40 órán keresztül bonyolódik. A végkifejlet persze többféle lehet, még akkor is, ha nem idő előtt, a dicsőséges hullámsírban vagy a sokkal kevésbé népdalba illő kötél végén himbálózva zárul a tengeri rabló karrierje. Nem követik ugyanis azt a szerepjátékoktól megszokott sémát az alkotók, hogy egyetlen cél eléréséért fejlesztgeti saját képességeit és hajóhadát a játékos. A döntés rajta áll, hogy a szigetvilág teljes elfoglalására tör, vagy lepaktál valamely gyarmatosító hatalommal s annak hallgatag, de hasznos támogatásától kísérve csak ellenfeleinek okoz gazdasági, katonai és politikai problémákat. Az angol, francia, spanyol vagy épp holland fennhatóság alatt álló szigetvilágban ez utóbbi lehetőség nem csak a biztonságot jelentő és javításokhoz jól felszerelt dokkokkal hívogató kikötőket jelent, de a köpönyeget jó ütemben forgatva sok jövedelmező információt is.

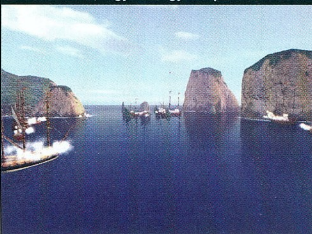
A kalózkodás maga persze a közismert receptet követi: kecses, sokárbocos vitorlás hajók kerülgetik egymást az azúrkék tengeren, gyilkos ágyútüzet zúdítva egymásra. Mikor pedig már a kecsesség nagy részét le-, vagy szétlőtték egymáson, akkor következhet a matróz-matróz elleni közelharc. A csata győztese pedig nemcsak kincset, vagy inkább kincset érő rakomány birtokába jut, de ha volt annyi előrelátása és nem lőtte rommá az ellenfelet, még egy hajóhoz is – amivel gyarapíthatja, vagy modernizálhatja saját flottáját, illetve a véren vett ladikokat akár el is lehet kótyavetyélni. (No persze, ha nem a kalózok győznek, akkor kicsit más lehet a végkifejlet, de negatív hozzáállással nem érdemes tengeri rablónak állni…)

A valóságtól szerencsére nem rugaszkodtak el az Akella fejlesztői, így az említett flotta maximálisan négy hajóból állhat (15 fajta hajótípust modelleztek le a játékban). Ez ugyan rossz hír azoknak, akik egy Győzhetetlen Armada-méretű flotta admirálisaként tudják elképzelni a hatékony kalózkodást, de valósághoz sokkal közelebb áll a gyorsan mozgó, lecsapó,

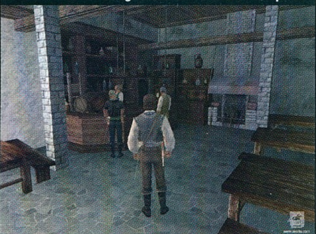
↘ Nem csak szikrázó napsütés várja a hajósokat



↘ Deathmatch, vagy csak egy szimpla blokádtörés?

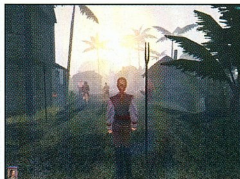


↘ A szocializáció legfontosabb fóruma: a csapszék





↗ Az elégedett kapitány – és az ő fürge legénysége









majd elrejtőző hajóraj képe. A négy vitorlás már biztosítja azt, hogy látványos bekerítős, üldözős manőverekkel a legfürgébb vagy épp a legvédettebb, felfegyverzettebb prédát is meg lehet szerezni. Mi több, városok, erődök kiéheztetéséhez már négy hajóból is szép blokád alakítható ki.

A játék szerepjáték jellemzői közé tartozik, hogy a játékos nem egymaga intézi az összes hajó parancsnoklását, az ágyúk kezeléséről nem is beszélve. A kiadott parancsok végrehajtásának sikeressége a legénység feladathoz vágó képességei alapján dől el, míg a raj további hajóinak manőverei azok parancsnokának rátermettségén múlnak. A különféle tulajdonságok egy szép hosszú listában szerepelnek minden egyes matróz és tiszt adatlapján, s játéktípus törvényeinek megfelelően fejlődnek is. Mint ahogy annak oka is a szerepjáték gyökerekben keresendő, hogy a legénység és a kalóztiszti állomány morálja és hűsége is igencsak dinamikusan képes megváltozni siker, de még inkább balsiker esetén. Egy jó kapitánynak ezekkel a mutatókkal különösen tisztában kell lennie, nem csak akkor, mikor egy felcsapni szándékozó kalózjelölt sorsáról dönt, legénységet verbuvál, de akkor is, mikor a posztokat, rangokat osztogatja. Kicsit talán sztereotípia, de igaz, hogy hűséges és elégedett legénységnél még a csata forgatagában is fedezve érezheti a hátát, túlságosan becsvágyó és elégedetlen martalócok között viszont akkor van a legnagyobb veszélyben, ha egy békés öbölben partra száll.

Nem maradt ki a kapitány, vagyis a játékos alakította hős képességeinek, s kicsit talán jellemvonásainak részletes számszerűsítése sem. A kapitány adatai természetesen nem azt határozzák meg, hogy milyen jól reagál egy-egy szituációra (hiszen a döntéseket itt a játékos hozza, parancsnoklási), viszont harci képességei igenis sokat számítanak. Mint ahogy a hírnév és az emberek ismerete alapvetően meghatározza a legénység toborzásának sikerességét, az ellenfelek és az NPC-k hozzáállását.

Szintén a valósághű elemek sorát erősíti, hogy igen ritkán botlanak kincses ládákban felhalmozott hajórakománynyi vagyonba az elfoglalt vitorlások rakterébe alászálló kalózipari szakmunkások. Bár némi informálódás, vagy épp kapcsolatok révén érkezhet az ilyen hajók útvonalát suttogó lágy tavaszi szellő, de a zsákmányok többsége mégis inkább a hagyományos kereskedelmi termék kategóriába esik. Márpedig legyen bármilyen finom a sok vég szövet, vagy illatos a felbálázott fűszerszám, ezekből elég nehéz jóllakatni a legénységet – hogy a bérekről már ne is beszéljünk. A megoldást természetesen a megszerzett áruk eladása jelenti, amihez mindenképpen szükség lesz egy barátságos kikötőre, vagy némi álcázásra. Nem árt tehát a sikeres kufárkodáshoz szükséges képességek fejlesztésére is gondot fordítani.

A játék előző részét a legtöbb kritika éppen ezen, a gazdasági-szimuláció vonalán érte, aminek az Akella programozói most felfokozott részletességgel próbálnak elébe menni. Saját olvasatukban ez úgy hangzik, hogy a számos áruféleség és a változó piaci viszonyok már megütik azt a szintet, amit egy gazdasági stratégiától várhat a játékos. S így akár tisztes kereskedőként is meg lehet élni a szigetvilágban a városok között szállítgatva az árukat. Ám ettől én még kötve hiszem, hogy a tömegével lesznek olyan játékosok, akiknél a halálfejes lobogó a számára rendszeresített rejtekhelyen porlad szét...

A kalózélet nemcsak jövedelmezősége okán, de már a kalandok miatt is vonzóbb, hiszen a raj tagjainak egyszerű parancsokat üzenve (kerülje meg, süllyessze el, csáklyázza meg a kijelölt hajót) és a zászlóshajót parancsnokolva bárki beleélheti magát a gyerekkені olvasott regények hősének szerepébe. A nagy hősieskedésben azért arról nem szabad megfeledkezni, hogy a megtámadott hajók legénysége igencsak ragaszkodik az életéhez, és a kalózoktól való nagy rettegés ellenére azért igen csak keményen képes harcolni is érte. Ki kell tanulni a hajók manőverezésének és fegyverzetének gyenge pontjait, mert a Jolly Roger semmiféle garanciát nem jelent arra, hogy a sortüzek nem seprik le a fedélzetet (netán pont minket csáklyáznak meg).

A kalandok természetesen nemcsak a sós habokon zajlanak, sőt a játék egyik nagy erősségének ígérik a kidolgozott városokat és szárazföldi helyszíneket. A karibi szigetvilágra erősen hasonlító, ám nem földrajzi adatokból megálmodott helyszíneken pedig nem csak a kikötőkben szállhat majd partra a legénység – egy csendes öbölben lehorgonyozva a hátsó kapun is bejuthat a városba. Ezt a lehetőséget nemcsak a zsákmány értékesítésekor, vagy készletek beszerzésekor lehet kihasználni, de ha éppen arra van szükség, akkor a tenger felől nagyon keményen védett erődöt is hátba lehet támadni, amíg a védők figyelmét a lőtávolság szélén, csökkentett legénységgel parádézó kalózhajók kötik le. A küldetések jó részénél igen erősen építenek is a szárazföldi kalandozások nyújtotta változatosságára, magyarán sok olyan feladatra számíthat a játékos, ami egy adott szigethez, városhoz, vagy személyhez kötődik, akit vagy amit mindenképpen fel kell keresnie. Az már megint csak az ő hozzáállásán, és addigi játékstílusán múlik, hogy szívesen látják-e a kikötőben, netán be kell lopakodnia a városba, esetleg elfoglalja az egész szigetet, hogy egy fontos beszélgetés megejthessen.

Sokat ígér a játéknak azon jellemzője is, hogy a küldetések nagyobb részét véletlenszerűen állítja elő, csak néhány előre meghatározott epizód van mindkét kapitány történetében. A sémákból építkező, a véletlenszerűséget egész jól megközelítő küldetések közül pedig még a játékos is kedvére válogathat, eldöntve, hogy egy jól jövedelmező, de a felmentő hajóhad megérkezése esetén veszélyes blokádot állít-e fel, vagy inkább némi csempészárut fuvaroz a kisebb, de gyorsabb és szinte veszélytelen haszon reményében. Azt talán mondani sem kell, hogy a sémák között szerepelnek olyan csúnya meglepetések is, mint az árulás és a csapdába sétálás. Természetesen a felemlegetett játékidő valódi hossza nagyban függ attól, hogy a nem kötelező feladatokat milyen lelkesedéssel vállalja el a játékos. Amennyiben csak a történet fő szálán, vagy inkább fő áramlatában hajlandó hajózni, akkor viszonylag hamar a dolgok végére járhat. No persze a gyors siker után még vissza lehet térni a további lehetőségek kiaknázása végett.

A változatosságot erősíti az is, hogy 150 fajta csontváz- és mozgásmodellt dolgoztak ki, és ezekre húzgálták rá a szereplők fizimiskáját. Hozzáállásuk pedig dinamikusan változik a szituációnak megfelelően és a játékos tulajdonságaira és politikai, társadalmi helyzetére reagálva. Magyarul a saját embereink, a megtámadott hajók legénysége, vagy a kikötők és városok népessége nemcsak arcvonásukban és ruházatukban eltérő, de egyébként klónozott figurák sokasága lesz.

A grafikai megvalósítást szándékosan hagytam a történet végére, mert már az első rész is sok csodálót szerzett a szigetvilág, a hajók, de leginkább a tenger megjelenítésének minőségével. Arról pedig, hogy miként muzsikál a továbbfejlesztett STORM2 engine, a legékesebben a DVD mellékleten megnézhető trailer képei beszélnek. A fejlesztők saját bevallása szerint az, hogy az Xbox-verzió esetében egy pontosan meghatározott hardverkörnyezettel dolgozhattak csak pozitívumokat jelentett a munka során. Teljesítményben nagyon is képes megfelelni az elvárásoknak, ugyanakkor nincsenek kompatibilitási problémák, kavarás a videokártya és hangkártya meghajtókkal, vagy a különböző operációs rendszerekkel.

↘ Van úgy, hogy a kalózokat csáklyázzák meg



HÁLÓZATI KALÓZKODÁS

Az igen összetettnek ígérkező játéknak egy, de igen fontos oldaláról viszont alig látott napvilágot információ. Az a kevés és jobbára pletyka szintű információ, ami közkézen forog és a Sea Dogs 2 eljövendő multiplayer képességeiről szól, nagyon csábítóan hangzik.

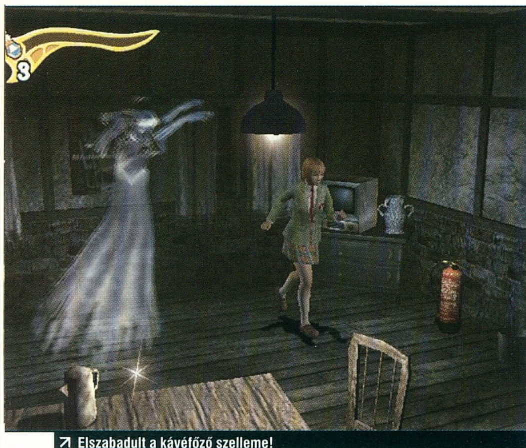
A program maximálisan 16 emberi játékost tud egy tengeren kezelni az egymás elleni küzdelmet választva, de lehetőség lesz a történetet is összefogva, emberi kapitányokkal együtt hajózva végigjátszani. Sajnos arról nem számolnak be a fejlesztő által meg nem erősített hírek, hogy ezek milyen mértékben vonatkoznak a PC-s, és mennyire igazak az Xboxon futó verzió esetében.

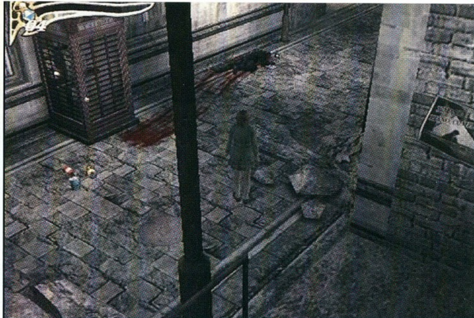
ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 95%

Ilyen játék manapság ritkán készül (akkor is elrontják), de azért reméljük a legjobbakat.




Elszabadult a kávéfőző szelleme!


A jelekből ítélve valaki megharagudott a telefonbetyárra





Hamarosan ütni fog az utolsó óránk

CLOCK TOWER 3

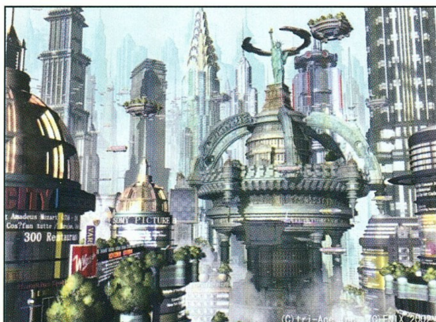
TÍPUS TÚLÉLŐ-HORROR **KIADÓ** CAPCOM **FEJLESZTŐ** SUNSOFT **MEGJELENÉS** 2002.12.12. **JAPÁN** 2003.03.26.NTSC

E havi előzeteseink között a Star Ocean mellett a másik japán fejlesztésű játék a Clock Tower 3 – ez azonban szinte az egyetlen hasonlóság közöttük. Először is: mire ezeket a sorokat olvassátok, a játék már piacra is került a felkelő nap országában, másrészt a Capcom új programja a náluk igen jól bevált, klasszikus túlélő-horror kategóriába tartozik. A Clock Tower első része – az errefelé elérhető platformok közül – SNES-re, PS-re és PC-re jött ki még a kilencvenes évek közepe táját, viszont kizárólag japán nyelven. Izgalmas sztorival rendelkező kalandjáték volt, mintegy tízféle különböző befejezéssel. A második rész három évvel ezelőtt már megjelent NTSC-változatban PlayStationön is, viszont maga a játék sokkal lineárisabb és egyszerűbb volt, mint az első. Ezután a sorozat fejlesztőjét, a Human Entertainmentet elsodorták a történelem viharai, olyannyira, hogy szép csendesen meg is szűntek. Szerencsénkre a Capcom látott fantáziát a sorozatban és felvásárolta a jogokat – a fejlesztést pedig rábízták arra a Sunsoft csapatra, akiknek neve ugyan errefelé nem túl közismert, de Japánban valami hihetetlen mennyiségű játékot fejlesztettek az évek során Saturnra, NES-re, SNES-re, PS-re és az utóbbi időben PS2-re is. A túlélő-horror műfajában pedig a Capcom igencsak tapasztaltnak számít – erre két szó a bizonyíték: Resident Evil. 2003 őszén járunk Londonban. Főhősnőnk egy fiatal hölgy, Alyssa, aki egy nagyon gyanús levelet kap édesanyjától, melyben az megkéri, hogy találkozzon vele egy vendégfogadóban. Ahogyan Alyssa megérkezik a megjelölt helyszínre, különös és bizarr dolgok veszik kezdetüket. Édesanyját sehol sem találja, viszont az egyik pillanatban furcsa villámok és fények jelennek meg előtte. A villanás után még nagyobb meglepetés éri: mint később kiderül, visszareppent vagy hatvan évet az időben és az 1940-es évek Londonjában találja magát, a második világháború idején. Hősnőnket azonban ez per pillanat nem nagyon izgatja – sokkal fontosabb számára, hogy a Kalapácsos Ember becenévre hallgató sorozatgyilkos elől meneküljön, aki rémisztő hirtelenséggel megjelenik előtte és azonnal üldözőbe is veszi... A játék folyamán a különböző pályák mindig egy ilyesféle időutazással hozhatók összefüggésbe. Félelmetesebbnél-félelmetesebb ellenfelek kergetnek minket a különböző korszakokban, a '60-as években például egy kénsavval gyilkoló szörnyeteg, a '80-as években pedig egy Ono névre hallgató barátságtalan fejszehajigáló elől kell meglógnunk.
A játék – szöges ellentétben a stílus többi játékával – korántsem a fegyveres harcra épít, sokkal inkább a menekülésre. Ennek több oka is van, de a legnyilvánvalóbb kétségkívül a főszereplő személye: Alyssa ugyebár egy törékeny lány, aki szinte teljesen képtelen a harc bárminemű formájára. Fegyvereket tehát nem használhatunk, a legtöbbször használt cselekvésünk a rejtőzködés, illetve bizonyos tárgyak használata lesz, méghozzá annak érdekében, hogy egyáltalán túléljük a ránk váró kalandokat. Az egyik kijelző a képernyőn egy igen érdekes pánik-méter: ezt ugyebár a történtek befolyásolják (nyilván nő, ha az ellenfelek támadnak minket), és mindig nagyon oda kell rá figyelnünk. Amennyiben ezen a skálán elérjük a kritikus mértéket, Alyssa teljesen elveszíti az önkontrollját (ami azt jelenti, hogy mi sem tudjuk úgy irányítani, ahogyan szeretnénk) – ebben az esetben sokkal könnyebben beszedhetünk egy végzetes csapást. Ha pánikba esnénk, mindenféleképpen egy nyugodt helyre kell menekülnünk, ahol addig kell pihegnünk, amíg a kis hölgy szívverése vissza nem áll a normál tempóra.
Legalábbis kezdetben – mert mint később kiderül, a lány végzete az, hogy – őseihez hasonlóan, akik századokon keresztül ezt tették – démonok ellen harcoljon. Ahol egy erős rém megjelenik, Alyssa is odakerül és sorsát beteljesítve el kell pusztítania azt. A készítők homályos utalásokat tettek arra, hogy ahogyan a sztoriban haladunk előre és világosodnak meg előttünk a részletek, főhősnőnk egyre nagyobb erők birtokába jut. Erről azonban még semmi konkrétumot nem lehet tudni... Mindenesetre a különleges képességekre bizonyára nagy szükség lesz, ugyanis a hús-vér ellenfelek csak egy kicsiny szeletkéjét képezik az ellenfelek listájának – számtalan éteri teremtménnyel, szellemlénnyel és kísértettel is szembekerülünk. Ezek ellen pedig a hagyományos harcmodor mit sem ér...
A grafika az előzetes képek alapján kifejezetten hangulatosnak ígérkezik. Az ügyesen elhelyezett fényforrások, a misztikus köd, az életszerű, de baljóslatú árnyékok, a komor színvilág, a szépen megrajzolt és klasszikus horror-filmbe illő helyszínek (temető, szellemjárta ház, kihalt sikátorok) és a szép speciális effektusok nagyszerű, félelmetes atmoszférát ígérnek. Az átvezető mozijelenetek motion-capture technológiával készültek, várható minőségükről talán elég annyi, hogy a filmbetétek rendezéséhez Kinji Fukasakut, egy neves japán akciófilm-rendezőt kértek fel. Minden adott tehát ahhoz, hogy a Campcomnál a PS2-vel rendelkezők horror-inségét csillapítsák.

ELSŐ BENYOMÁSOK

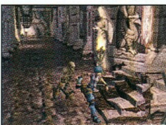
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 100%

A Capcom menetrendszerűen érkező borzongásai még sohasem okoztak csalódást


Nocsak. Újjáépül a World Trade Center?


Ideje bevetni a poroltó-kombót!


Kicsi lány – nagy varázslattal





Csillagként fog-e ragyogni a játékok óceánjában?

STAR OCEAN 3

TÍPUS RPG **KIADÓ** ENIX **FEJLESZTŐ** TRI-ACE **MEGJELENÉS** 2003.03.16. **JAPÁN** 2003.?. **NTSC**

Az Enix 2000 márciusában jelentette be, hogy a Dragon Quest-sorozat mellett futó másik nagy RPG-eposzuk, a Star Ocean-saga következő, harmadik részét PlayStation2-re kezdik el fejleszteni. A nagy érdeklődést kiváltó hírt legalább akkora csend és titkolózás követte – sokáig az égvilágon semmit sem lehetett tudni a projectről. Az interneten már olyan pletykák is napvilágot láttak, melyek szerint a SO: Till the End of Time nem is PS2-re, hanem GameCube-ra jelenik meg. Szerencsére (legalábbis a Sony-hívők szerencséjére) ezek alaptalannak bizonyultak – a tavaly őszi Tokyo Game Shown egy fergeteges előzetes futott a játékból, a japánok éltek-haltak érte, a kiállításon ez volt a legnépszerűbb játék. A japán megjelenés már igencsak a nyakunkon van, annak ellenére, hogy először tavaly novemberre ígérték, aztán áttolták idén márciusra, nemrég bejelentették, hogy gyorsítottak és február lesz belőle – de végül úgy fest, mégis marad a március. A SO-sorozat története a SNES-es időkbe nyúlik vissza, az első rész ezen a gépen jelent meg 1996-ban, kizárólag Japánban. A második rész már PS-re jött ki, az 1998-as japán kiadást majd' egy évre rá viszont követte egy amerikai is. (Reméljük a tendencia nem folytatódik, és a negyedik részre nem kell egy újabb konzolgenerációt várnunk...) Noha a Legaiaval, a Grandiával, a Final Fantasy VIII-al és a Parasite Eve 2-vel egy időben jelent meg, lelkes rajongótábort szerzett magának a felkelő nap országán kívül is – ez pedig azt eredményezte, hogy az új részt ugyanúgy élvezhetjük angol nyelven is.

A játék sztorija 400 évvel a második rész történései után játszódik. Az idő a 772. űr-év, vagy ha úgy jobban tetszik, 2859. A Galaktikus Föderáció virágzásnak indult és az űr legtávolabbi pontjaiig kinyújtotta csápjait, a további terjeszkedés érdekében pedig számos mélyűri kutatás és expedíció indul útnak. A legtöbbjük azonban ellenőrzés nélkül, és ezáltal néhány olyan dolgot is megbolygatnak, amit nem kellene... Mindeközben a Földön a 19 éves Fate Lingold és gyermekkori barátnője, Sophia Esteed nagy utazásra készülnek: Fate szüleivel együtt egy interplanetáris vakációra indulnak. A két barát már hosszú évek óta ismeri egymást, lévén mindkettejük szülei egy Hold körül keringő kutatólaborban dolgoznak – olyanok egymásnak, mint két testvér. Szóval zajlik a vakáció, mindenki boldogan vigyorogva teszi a semmit, és tök jól érzi magát, amikor ismeretlen agresszorok megtámadják a bolygót. A vészkijáratokat már ellepték a megszállók, Fate és Sophia azonban a csodával határos módon el tudnak menekülni – Fate szüleinek viszont nyoma vész...

Innen indul a kaland, amelyben két főhősünkhöz – a klasszikus RPG-mintára – a későbbiekben csatlakoznak még egy páran. A kedves természetű, hófehér hajú táncoslányka, Souffle Rosetti, a bivalyerős és emberi kinézete ellenére idegen származású Cliff Fitter, vagy a titokzatos, céljairól semmit el nem áruló 23 éves kémhölgy, Nell Zelpher – és így tovább. A játékmenetet eme részét illetően lesz egy érdekesség, amibe alaposan belemásztak a fejlesztők: ez pedig az ún. „barátság-rendszer", ami ismerős lehet az előző részből (és itt állítólag tovább finomították) – ez segít eldönteni, hogy ki álljon be a csapatba és ki nem, és ez egyaránt hatással van a történetre és a végkifejletre.

Az erősebb hardver lehetővé tette, hogy az előző részek sprite-alapú grafikáját immáron teljesen háromdimenziósra cseréljék. Mind a világ, mind a karakterek 3D-sek, és a „teljesen" jelzőt kéretik komolyan venni – a Final Fantasy X és a Xenosaga rögzített kameraállásait ennél a játéknál el lehet felejteni. A kamera mind a külső területeken, mind a városokban és útvesztőkben szabadon forgatható. Tekintve, hogy helyszínek méretesek lesznek, és így könnyen eltévedhetne a játékos, a tájékozódást elősegítendő, egy, a képernyőn látható kicsiny radar fog a navigációban segíteni. A partink egyszerre három karakterből állhat.

A harcrendszer is eltér némileg a műfajban szokásos, körökre osztott szisztémától. A csata ugyanis jóval pergősebb és akciódúsabb lesz – lévén valós időben zajlik. A csapattagok közt gombnyomásra váltogathatunk, amíg mi közvetlenül az egyiküket irányítjuk, addig a másik kettő kontrollálását az AI veszi át. Fizikai, varázs-, és speciális támadásokat egyaránt indíthatunk, és persze meghatározott, hogy melyik karakterünk melyikben erősebb. Természetesen kombókat és kontratámadásokat is bevethetünk, és a varázstámadásoknak is fontos szerepe lesz (itt egyébként Heraldrynak nevezik ezeket). A karaktereknek ugyanúgy HP-jük és MP-jük (Mental Point, itt ez szükséges a varázsláshoz) van, mint a szabvány RPG-kben, és rendelkeznek egy harmadikkal is, ez az ún Guts, ami gyakorlatilag mozgáspont. Csata közben folyamatosan töltődik a Special-mérce, amely működésében az FFX-ből ismert overdrive-méterhez hasonlítható leginkább. Egy karakternek hatféle harci képessége lehet, két rövid és két nagy hatótávolságú, valamint két kiegészítő.

A játék témájából adódóan inkább sci-fi, mintsem fantasy-környezetben játszódik. Futurisztikus metropoliszok épületei (például New York a jövőben), óriási űrhajók és cirkálók festik meg a történet hátterét, főhőseink pedig hamisítatlan anime-stílusban tündöklőnek, mintha csak egy képregény lapjáról másztak volna le, és elevenedtek volna meg. A sci-fi eposz átvezető animációi gyönyörűen rendereltek és valami félelmetesen hangulatosak. A 3D grafika is fantasztikus, számos fény-, és speciális effektussal megtámogatva, arról nem beszélve, hogy a játék grafikája támogatja a progresszív szkennelésű megjelenítést (ami egy HDTV-s szabvány, bár nálunk ez nem még nem igazán elterjedt), a hang pedig Dolby Pro Logic II térhatású. Az Enix utolsó önálló projektje a Square-rel való fúzió előtt nagyon ígéretesnek tűnik – reménykedjünk, hogy mihamarabb elkészül az átirat, mert alig bírunk magunkkal...

A képen a jövőbeli palacsinta-készítés segédeszköze látható

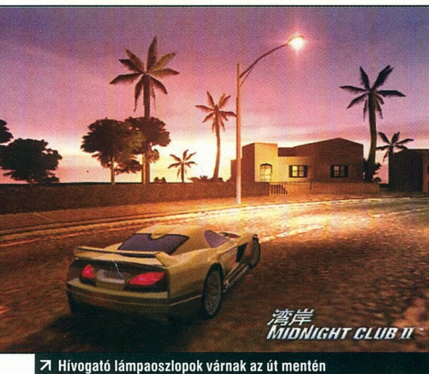


ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT **90%**



Nagyon valószínű, hogy a 2003-as év egyik legjobb RPG-je lesz – ha nem a legjobb...

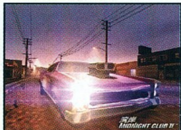


Hívogató lámpaoszlopok várnak az út mentén



Két pont közt legrövidebb út a kerítésen át


Vajon van légzsák ezen a motoron?







Száguldás, éjféli szerelem, száguldás...

MIDNIGHT CLUB II

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** ROCKSTAR GAMES **FEJLESZTŐ** ANGEL STUDIOS **MEGJELENÉS** 2003.02.12. **NTSC** 2003.02.14. **PAL**

Azt talán már csak a Rockstar Games marketingesei mondják úgy, hogy a Midnight Club első része nem hangolódott rá tökéletesen a közönség autóverseny elvárásainak hullámhosszára – hétköznapi emberkék ezt inkább kiadós bukásként emlegetik. Becsületére váljon az Angel Studios fejlesztőinek, hogy nem dobták sutba az egész illegális autóverseny mókát, hanem inkább a csorba kiköszörülésébe fogtak.

Végtére is az ötlet jó – igaz nem a legeredetibb, de ha nem kimondottan egy addig valamely csoda folytán fel nem dolgozott valódi verseny licencére építik fel a játékot, akkor csupa, többé-kevésbé meg- és lerágott csontba botlanak, amikor kerettörténetet keresnek. Akkor inkább legyen valami hihető, valami vagány, valami bizsergetően illegális. Márpedig a világ nagyvárosainak szűnhetetlen forgalmában, éjszakánként egymással versengő motorizált fenegyerekek éppen ebbe a kategóriába esnek. Az vesse az első követ a győzelem mámoráért a közlekedés szabályait sárba tiporva kergető játékosokra, aki még soha nem nyomott egy kövér gázt, „Ezen a sárgán még átférek!" felkiáltással. A szabályok igen egyszerűek, hiszen azon túl, hogy a városban érinteni kell a szétszórt ellenőrzési pontokat és a célvonalon elsőnek kell áthaladni, nincsenek szabályok.

A jó ötlet azonban még nem minden – sőt az első rész balsikere bizonyította, hogy még egy jól játszható, kellemes irányítású autóverseny is kerülhet a futottak még kategóriába, ha a részletek, a körítés elnagyoltak. Ezeket a sok kritikát kapott elemeket vizsgálták tehát felül a Midnight Club II tervezésekor, gyakorlatilag félúton maradva a két általános folytatás recept között. Jóval többet tettek egyszerű ráncfelvarrásnál, nem csupán néhány látványelemet cseréltek le. Viszont nem a kályhától kezdtek újra mindent – a koncepció és a hangulat mellett megmaradt az irányítás és a fizikai modellezés is.

A játék legmarkánsabb jellemzői közé tartozik, hogy a fejlesztők nem álltak le egyezkedni az autógyárakkal az egyes modellek adatairól, egymáshoz való viszonyairól, pusztán azért, hogy valódi márkák valódi modelljeinek számát-nevét adhassák a vezethető, megnyerhető torpedóknak – mert azt talán mondani sem kell, hogy az éjszakai klub összejöveteleit nem a középkorú családapák látogatják dízel egyterűikkel. A nevek erejének feladásáért cserébe a tervezők és a grafikusok szabad kezet kaptak, amit több stílus kedvelőinek nyálelválasztását beindító kocsikkal hálálták meg. Megtalálják itt a kedvükre való járművet a busznyi motorral hajózó szögletes amerikai verdák kedvelői is, de nem csalódnak azok sem, akinek akkor igazi a sportkocsi, ha a legszögletesebb karosszéria elem az alufelnis kerék. Igazi csemegeként a Midnight Club II-ben nemcsak négy, de kétkerekű rakéták kormányát is magához ragadhatja a játékos. A motorokkal együtt, kereken egy tucat versenygép várja, hogy az éjszakai utcákat fellármázzák velük. A megjelenés után pedig rövid úton eldől, hogy az egyéni stílus, a jellegzetes autók, ami a GTA-ban bejött, mennyire fekszik majd a versenyekért lelkesedő játékosoknak.

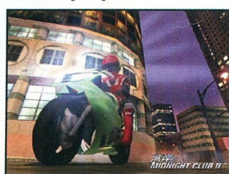
Az első résznél jóval több és jobban kidolgozott jármű mellett jelentősen megváltoztak a versenyek helyszínei is. A mennyiségi növekedés ugyan nem világra szóló, hiszen New York és London helyett itt Los Angeles, Tokió és Párizs utcáin zajlik a küzdelem. A minőség szempontjából azonban nagy változást ígérnek a fejlesztők. Arról ugyan nincs szó, hogy a helyi lakosok megkereshetik majd azt a kávézót, ahol rosszul adtak vissza, és lezúzhatják a berendezést, azonban textúramennyiségben és színvilágban nagyságrendeket javult a dolog. A jelentős változások közé sorolható még a figyelmesebb közlekedési modell, illetve motor. Ami nem azt jelenti, hogy nem dugulhat be a város, de legalább nem vált minden lámpa pirosra, amikor a sarokhoz ér a játékos, hanem mint a valóságban, jó ritmusérzékkel és sebességgel elcsíphető a zöldhullám. A Rockstar ígérete szerint pedig nemcsak a járműveik fazonja és teljesítménye különbözteti meg majd a gép által megszemélyesített ellenfeleket, de vezetési stílusuk is eltérő lesz.

Játékmódok tekintetében nehéz újat alkotni az autóversenyek között, így a Midnight Club II is a szokásos formát hozza. Az arcade játékmód mellett, ami kétjátékos összecsapásra is lehetőséget kínál, karriert is lehet építeni. S ez utóbbiban válnak elérhetővé az újabb és újabb járgányok, persze csak miután előző tulajdonosukat sikerül porig alázni a város utcáin. Mire pedig mindhárom világvárosban minden ellenféllel összeméri magát a játékos, már igen szép versenyistállót tudhat maga mögött.

A lenyugvó nap giccses fénye ragyogja be az éjfelet?





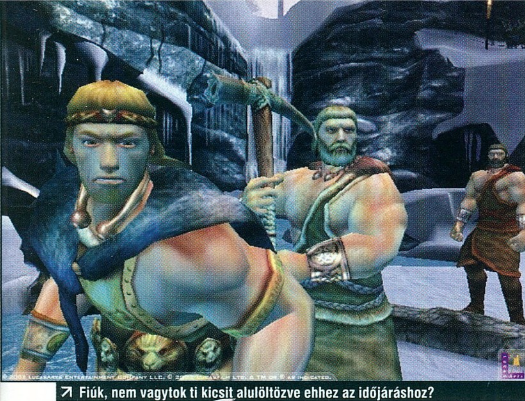


ELSŐ BENYOMÁSOK

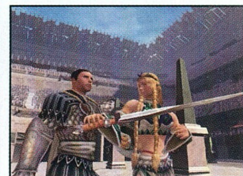
KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 95%



Úgy néz ki, meghallgatták a közönség kritikáit – adjunk neki még egy esélyt!


Fiúk, nem vagytok ti kicsit alulöltözve ehhez az időjáráshoz?






Fiúk, miért pont ezt a fazont hagytátok nekem?



Ahogy hűlnek a radiátorok, jönnek a gladiátorok

GLADIUS

TÍPUS AKCIÓ-RPG **KIADÓ/FEJLESZTŐ** LUCASARTS **MEGJELENÉS** 2003 TAVASZ **NTSC**

Nocsak! A Lucasarts nem egy Star Wars-játékkal áll elő? Meglepő... Igaz, a Gladiusról is ordít, hogy egy film ihlette, még ha az nem is a Lucasfilm alkotása. Ridley Scott Gladiátora (2000) elképesztő sikereket ért el, és nem maradt nyom nélkül a videojátékok világában sem. A játék egyáltalán nem hivatalos licence a filmnek, csak a benne látható helyszínek, brutális csaták és gladiátorviadalok (no meg az általa hozott tetemes mennyiségű summa...) ragadhatták meg alaposan a fejlesztők fantáziáját. Maga a Lucasarts a játékot „akció-orientált, epikus harci szerepjáték"-nak nevezi – ez így azért egy kicsit epikus, vizsgáljuk meg tehát közelebbről.

Fiktív helyszínünk földrajza egy kis túlzással a Földközi-tenger és közvetlenebb környezetéhez hasonlítható. Központja a fejlett struktúrájú, civilizált, Imperia névre hallgató birodalom, ettől északra és nyugatra Nordagh barbárok által lakott vidéke terül el, keleti határán a szélfútta síkvidék található, dél felé a tenger túlpartján pedig a sivatagos délfölde fekszik. A gazdasági, kulturális és technikai fejlettség nagyjából a Római Birodalom korabeli európai civilizációk szintjén van – azt hiszem, mindenki be tudja helyettesíteni a játék egyes vidékeit a valóságban létezettekkel. Két fő hősünk lesz: egy fiatal hölgy és egy férfiú. Ursula Nordagh barbár királyának a lánya, és olyan mágikus erőkkel bír, amit családjában senki sem tud megmagyarázni. Gyermekkora nagy részében apja kastélyában rejtegették a világ szeme elől, ennek ellenére a fiatal lány nyitott és kíváncsi természetű, továbbá Urlan nevű bátyjának is bizonyítani akar – ezért indul el a gladiátorviadalokon. Valens az Imperia birodalom előkelő családjából származik, édesapja a császárság leghíresebb gladiátora volt. Nagyhírű gladiátoriskolát alapított, de egy napon meggyilkolták és az iskolán a fejetlenség lett úrrá – Valens ezért Ludo nevű barátjával az oldalán elindul, hogy a régi rendet és hírnevet visszaállítsa. A sors azonban mindkettejüknek tartogat még egyet s mást...

A játékmenet a következőképpen épül fel: gladiátoriskolát vezetünk, harcosokat toborzunk, kiképezzük, fejlesztjük, felszereljük és tréningezzük, végül pedig bedobjuk őket a mélyvízbe – azaz az arénákba, ahol személyesen irányítjuk a küzdelmeket. Minden egyes győzelem után elismerést és tanúsítványt kapunk a Császártól, ami abban nyilvánul meg, hogy új helyszínek is megnyílnak előttünk, amelyeken ismét beszállhatunk a küzdelembe. A fejlesztők az inspirációt – ahogyan egy interjúban Robert Blackadder, a játék producere is elismerte – számos más játékból merítették (mondjuk érdekes a lista: Final Fantasy Tactics, Vagrant Story, Madden, Mario Party és egy csomó RPG). A küzdelem érdekes, körökre osztott alapon zajlik, de lesz benne egy kicsiny akcióelem is. Az aréna talaján sakktábla-szerűen tologathatjuk harcosainkat (számtalan taktikát és stratégiát alkalmazva), akiknek minden cselekvése akciópontokba kerül. Támadás esetén egy ritmusra mozgó skálán kell jó időben megnyomnunk az erre szolgáló gombot, ennek pontossága befolyásolja a csapás erejét vagy a dobás pontosságát. Amennyiben tartalékolunk akciópontokat a lépésünkből, karaktereink képesek megtámadni a mellettük elhaladó ellenséges harcost, de legalábbis nagyobb eséllyel háríthatják annak támadását. Maga a játék tulajdonképpen egy játékos esetén csak ezt a sztori-módot kínálja fel, de ez jóval több annál, mint amilyennek első olvasatra tűnik. A világ históriája szerint ugyanis egy régebbi, véres háború Nordagh és Imperia között felélesztett egy sötét istenséget, amelynek akkori eljövetele majdnem az egész emberiség pusztulásába került. Csodával határos módon, csak a nagytiszteletű Valkűr segítségével sikerült őt elűzni. Ezekben az években viszont felerősödött azoknak a sötét lelkeknek a hangja, akik a gonosz visszatérésére várnak. Ursula és Valens ekkor egyesítik erőiket és kicsiny zsoldoscsapatuk élére állva megpróbálják megállítani a gonoszt és megmenteni az ismert világot egy újabb őrült háborútól... Gyakorlatilag tehát két fő cselekményszála van az egész történetnek.

A Gladius világa ugyebár négy, egymástól gyökeresen eltérő földrajzú és kultúrájú régióra szabdalható fel, ezeken belül összesen 20 arénában és 12 másik helyszínen kell vállalnunk az élethalálharcot. Harcosaink igencsak változatosak lehetnek: 16 különböző karakterosztályból kerülnek ki, lehet közöttük karddal küzdő császári légionárius, nehéz páncélzatú és fegyverzetű monstrumok (samnite), könnyedebb, de ugyanannyira halálos dárdavetők, sőt – a Galdr nevű boszorkányok is, melyek mágikus dalokat énekelnek. (Ebben a fantáziavilágban ugyanis a hideg acél mellett a varázslatok is hasonló jelentőségű szerepet játszanak, és nyilván nem a boszorkány lesz az egyetlen, mágiát használó lény.) Több, mint százféle karaktertípust alakíthatunk ki, és a harci képességek száma is százas nagyságrendű. Erre pedig pluszban jönnek a kiosztható felszerelések: az egyedi fegyverek, sisakok, páncélok és egyéb eszközök száma meghaladja a 400-at.

A Lucasarts fejlesztői egyjátékos-módban közel 40 órány játékidőt ígérnek, és ha végigvittük a sztorit, a bajnokság-mód tovább-ra is nyitva áll előttünk. Ezen túl a többjátékos-mód is bekerült a játékba, mind egymás ellen, mind a gép ellen (ez kooperatív) akár négy társunkkal együtt nekifoghatunk. Ha hozzávesszük a nagyszerűen festő grafikát, és azt, hogy a program mindhárom konzolra megjelenik, akkor bízvást elmondhatjuk, hogy az idei év első felének egyik legígéretesebb játéka elé nézünk.



ELSŐ BENYOMÁSOK

KÉSZÜLTSÉGI ÁLLAPOT 80%



Letűnt korok világának küzdelmei némi fantasy-vel fűszerezve egy taktikai RPG-ben. Nem lehet rossz...



↗ Francba, ezek a rendőrautók nem valami strapabíróak



↗ Mellément, mégis talált!



↗ Mindig is imádtam a bevásárló negyedeket







■ A menekülő, az üldöző és két(ezer) füstölgő puskacső

THE GETAWAY

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** SONY **FEJLESZTŐ** TEAM SOHO **MEGJELENÉS** 2002.12.11 PAL

Az erőszak roppant szórakoztató dolog. Ez bizony komoly akadály a gondolatgazdagabb tévéműsorok és videójátékok útjában. Az emberek egyszerűen imádják nézni, imádnak hallani róla, imádják – biztonságos távolból – körülvenni magukat vele. (Érdekes módon azt viszont valahogy nem szeretik, ha a jó öreg erőszak éppenséggel ellenük kerül használatba – ki érti ezt?) Legjobban azonban kétségkívül beleélni imádják magukat az erőszakot elkövető szerepébe, és ezen az alapon aztán nem is csoda, hogy a karácsonyi szezon legnagyobb kasszasikerét két ultra-brutális játék, a GTA Vice City és a The Getaway produkálta PS2-n. Mivel ezeknek a témája is kísértetiesen hasonlít egymásra, rögtön ki is világlik belőlük, hogy milyen típusú erőszak a legfinomabb: a Földet benépesítő majom-szerű lények azt az erőszakot kedvelik a legjobban, amelyeket a saját környezetük és az abban élő fajtársaik ellen követhetnek el. Egy léccel péppé ütni egy kihalására váró pandamaci fejét is hordoz némi enyhén szórakoztató jelleget – na de kérem hol van ez az emeleten lakó szomszédok láncfűrészes feldarabolása által kínált katartikus élményhez?! (Az erőszakról egyelőre ennyit. Az egyik cikkírónk úgyis pszichológusnak tanul, majd ő egyszer talán tovább ragozza ezt a dolgot – már amennyiben felépül abból a verésből, amit azért kapott, mert nem tartotta be a határidőt.)



Úgy a játék szerzői, mint mindenki más előszeretettel hivatkozik arra, hogy a The Getawayt Guy Ritchie filmjei („A ravasz, az agy…" és a „Blöff") ihlették, a maguk kis sajátosan ábrázolt londoni alvilágával, bájos pszichopatáival és balfácánjaival, és persze borzalmas cockney kiejtésükkel, amit Londonon kívül nyilván annyian értenek, mint mondjuk a sumért. Az részemről még teljességgel érthető, hogy Guy Ritchie miért csinál ilyen filmeket – legalábbis ha nekem kellene jobbára minden reggel egy olyan 45 éves Madonna mellett ébrednem, akin még nem dolgozott három órát egy nagyobb kozmetikai kombinát, ÉN IS biztosan átmennék fekete humorba, és mondjuk elgondolkoznék az emberevő sertések tenyésztésében rejlő remek lehetőségeken! Azt viszont már nem nagyon értem, hogy miért PONT ezeket említik fel párhuzamnak a The Getaway-jel, mikor ezekben filmekben a legtöbb jelenet elképesztően komikus, míg ebben a játékban komikumnak aztán se híre-se hamva (leszámítva talán azt, hogy a rendőröket mindenki következetesen „mocsok" gyűjtőnéven emlegeti – még maguk a rendőrök is). Na mindegy, úgysem az a lényeg, hogy mihez hasonlítják, hanem az, hogy mit tud a játék.

London alulnézetből, azaz a sztori

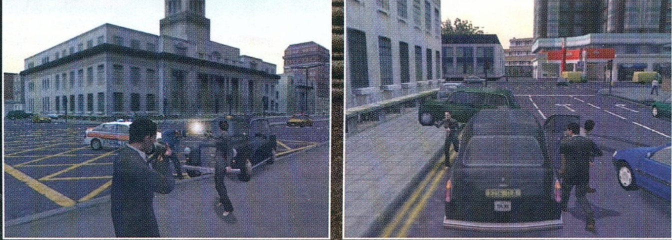
A játékban Mark Hammond, a kiugrott gengszter szerepét fogjuk játszani (legalábbis első nekifutásra). Feleségét a nyílt utcán lelövik, hatéves gyermekét pedig ismeretlen tettesek elrabolják. (Ez például az az erőszak, ami neki nem tetszik.) Mark természetesen üldözőbe veszi az autón menekülő tetteseket, aztán miután London összes közlekedési rendőrét az enyhén rosszalló „Well, how rude!" megállapításra késztető üldözés után megérkezik egy raktárépületbe, a tettes személye is ismertté válik. Itt ugyanis csapdába ejti Charlie Jolson, az egykori Bethnal Green banda vezére, és a fia életével zsarolva kényszeríti rá, hogy engedelmeskedjen a parancsainak. Az első küldetése az, hogy felgyújtson egy olyan bárt, amit egykori bandája futtat, így tehát saját cimboráit kell halomra lőnie, hogy megmentse a fiát. A zsarolás aztán tovább folytatódik, egyre újabb és újabb öngyilkos feladatokra kell indulnia, miközben lassan rádöbben, hogy ennek sosem lesz vége, így tehát kénytelen lesz a maga erejéből megtalálni a gyereket – már ha éppen túléli az éppen aktuális kalamajkát.

Márpedig kalamajka aztán lesz bőven, mert miután Charlie bácsi meglepődve konstatálja, hogy nem voltunk hajlandók megdögleni legutóbbi akciónkban, egyre újabb és újabb érdekes küldetéseket talál ki nekünk. Ezek során ellopunk egy kiló heroint a Chinatownt uraló hongkongi maffiától, elfuvarozzuk nekik egy halálra kínzott társukat (vagy legalábbis ami maradt belőle); ellopjuk a jamaicai Yardie-fiúk egyik kedvenc sporttáskáját, amelyet nemcsak csodaszép színe, hanem a benne levő 300 rongy miatt is erősen kedveltek; porig romboljuk a Sohót uraló Collins-banda (egykori kollégáink) két mulatóját is – és ezek ugyebár mind-mind olyan húzások, amit az egészséges humorérzékkel megáldott gengszterek (tartozzanak is bármely etnikumhoz) sem tartanak kimondottan viccesnek… Hab a tortán, hogy a rendőrség már eleve köröz bennünket feleségünk feltételezett meggyilkolásáért, és valahogy azzal sem sikerül különösebben megnövelni a bobbyk szimpátiáját, amikor halomra ölünk mindenkit az egyik kapitányságon, kezdve egy különleges rendőri egység parancsnokával. Szóval gyakorlatilag mindenki meg akar ölni bennünket, így tehát ha ellenvetéseink lennének az ilyen irányú elképzelések ellenében, akkor „vagy ők, vagy én"-alapon viszont nekünk lesz muszáj megölnünk mindenkit. (A „mindenki" kategóriába ugyan nem tartoznak szorosan bele az e helyütt „lerombolható környezeti elem"-ként funkcionáló járókelők – de őket meg már csak sportból is, hogy ne járjanak-keljenek már annyit!)

London oldalnézetben, azaz a forgalom

Az már az első üldözés közben feltűnhet mindenkinek, hogy maradéktalanul sikerült a szerzőknek az a célkitűzése, hogy egy élő várost varázsoljanak elénk – valami elképesztően jól modellezték le egy nagyváros tömegközlekedését! Dudáló autók, bedugult főutak, a lámpánál botladozó mazsolák („What's the fucking problem?!"), kedélyesen anyázó sofőrök („Wanker!") – az egész hovatovább már nem is „olyan, mintha ott lennél", hanem szinte már ott is vagy! (Ami egyébként – tekintve a brit közlekedési rendszert – elég horror, mert részemről még a mai napig képtelen voltam megszokni, hogy jobbra fordulva a bal oldali sávba kell (illetve: illik) besorolni.) Elég megdöbbentő, hogy olyan századrangú dolgokra is képesek voltak odafigyelni, hogy ha – teszem azt – valami Hammond nevű közellenség rommá zúz egy pár kocsit egy kereszteződésben, akkor az oda torkolló forgalmasabb utakon még egy kilométer után is áll a sor…

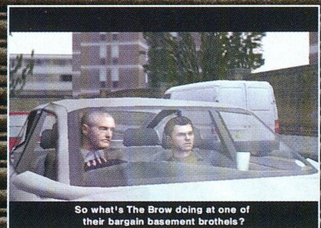
Hogy a városi forgalom aztán még élethűbb legyen, a játékhoz egy rakásnyi autó licencét is megszerezték. (A neten eltérő számok keringenek, én meg nem számolgattam őket – maradjunk tehát a kézikönyvben megadott „több, mint hatvan" mennyiségnél.) Ezek között egyaránt szerepelnek teljes hétköznapi típusok (Peugeot 306, Fiat Punto,



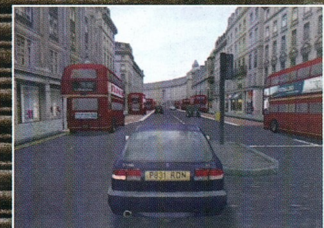
↘ Már lőni sem kell, Jasmin már intézkedett

↘ Szabad a taxi? Remek! Akkor húzzál innen!

↗ Legközelebb majd jobban fülelsz!



↗ Ülnek a rendőrök hosszú, méla lesben



↗ Aha! Nyilván erre fészkel a buszkirálynő...

Toyota Corolla, Honda Civic, Citroen Saxo, Nissan Micra stb.), középkategóriás járgányok (Alfa 156, Rover 75, Saab 9000, Range Rover stb.) és sportkocsik (Lotus Esprit, Nissan Skyline, Jensen Mk8 – habár ezt itt a szerkesztőségben előszeretettel titulálta mindenki Aston Martinnak vagy Jaguarnak; ez az a masina, aminek Mark a vajszínű változatába száll be a DVD-n, miután lenyúlta a kínaiaktól a heroinnal telepakolt szobrocskát). A nagyváros közlekedéséhez elengedhetetlenül hozzátartoznak ugyebár a teherautók és furgonok is (jobbára Ford Transitok, márkajelzés nélkül), és hatalmas poén, hogy nemcsak egyszínű fehér változatukkal találkozunk, hanem matricákkal teleaggatott „céges" autókkal is (FedEx, Royal Mail, BT – utóbbi egyébként be is perelte a fejlesztőket, mert szerintük rossz fényt vet a cégre, hogy Mark az egyik küldetésben az ő uniformisukban és autójukon megy leméaszárolni egy halom rendőrt...). Ja, és persze nem is lennénk Londonban, ha nem lenne teli az utca a jellegzetes imperiál autóbuszokkal és 1960-ból itt felejtett taxikkal. Japán-náthában (értsd: bónusz-gyűjtögetési mániában) szenvedők szintúgy boldogok lehetnek, mert van néhány spéci járgány is, amiből csak egyetlen lelhető fel a játékban: ilyen például a Jolson garázsában parkoló TVR Cerbera, vagy mondjuk az a városnézési célokra kiemelkedően alkalmas járgány, amit a kéttucatnyi küldetés teljesítése után kap a szerencsés játékos – egy lövészpáncélos... (Az viszont egyszerűen felháborító, hogy nincs – régi – Mini Morris! Hát miféle angolok ezek?!)

A játék jellegéből adódóan az összes géptípus természetesen törik is. A törési modell természetesen mondjuk nem vetekedhet a direkt erre kihegyezett Colin McRae 3-mal, de mindenesetre roppant bájos, ahogy az ablakok és lámpák kitörnek, lebegnek a csomagtartók és az ajtók, és a kasztni is csinosan néz ki, miután újra lett polírozva egy AK47-essel. Úgyszintén a játék jellegéből adódik, hogy szelíd rábeszéléssel (valamilyen lőfegyverrel) mindenfajta járgány kölcsönözhető a sofőrjétől (sőt egyenesen muszáj rendszeresen autót cserélnünk) – tehát mindegyiket vezethetjük is! (Az emeletes busz nagyon állat! Balra kell elindulni, ha jobbra akarsz fordulni vele...) Ha nincs is minden egyes típushoz külön karakterisztika hozzárendelve (minek is lenne egy akciójátékban?), azért elég világosan elkülöníthető legalább hat-hét különböző osztály, úgy menettulajdonságok, mint strapabíróság tekintetében. (A fentebb említett Jensen például úgy megy, mint a golyó, cserébe viszont nem nagyon viseli jól, ha százzal beleszállunk a Westminster oldalába.) Mindkettőre egyaránt szükség lesz: egyrészt úgy szükségből, mint lelki alapon (azé' me' az jó!) meg fogjuk sérteni a közúti közlekedés minden szabályát, és ezt a kasztninak bírnia kell (London mellékutcái ugyanis derékban kicsit szűkek, a közlekedési rendszert pedig nyilvánvalóan súlyos elmebetegek tervezték, mert normális embert nem vinné a lélek arra, hogy egy nagyvárosban ötsávos egyirányú utcákat tervezzenek, vagy olyan utakat, amelyekről kilométereken keresztül nem lehet letérni); másrészt pedig nyilván csak egy yorkshire-inek jutna eszébe mondjuk egy londoni taxival menekülni a rendőrök és az őt üldöző Nissan Skyline sportkocsik elől...

London hátulnézetben, azaz az autós küldetések

Mivel a történet eseményei London különböző pontjain játszódnak, minden egyes gyalogos küldetés között egy-egy autós kap helyet, mikor is el kell jutnunk a következő helyszínre. Jobbára ezek is küldetésszámba mennek, sőt nemritkán egyenesen jóval nehezebbek is lesznek, mint maguk a gyalogos akciók. Egyrészt ellenségünk lesz az idő, és ezáltal a közúti forgalom, habár én úgy vettem észre, hogy nincs pontosan fixálva, hogy például x perc alatt kell elérnünk A pontból B pontba, sokkal inkább az a fontos, hogy folyamatosan haladjunk a cél irányába, és ne álljunk meg városnéző sétafikára. (Ha kezdünk kifutni az időből, akkor azt egyre gyorsuló cintányér ütések jelzik.)

Az autók kezelését eleinte kicsit szokni kell: tulajdonképpen csak gáz és fék gombokkal irányítunk, ezeket viszont analóg módon kezeli a játék, tehát ha állat módjára nyomjuk, akkor szép nagy gázfröccsöket/satufékeket fog produkálni, és persze kanyarban ide-oda fog csúszkálni (tök poén egyébként, ahogy a gázt elengedve visszakapcsolgatunk). Kanyarodásnál kellemes szolgálatot tehet a kézifék, de hát ez persze megint csak az adott jármű függvénye. Felborulnom eddig csak furgonnal sikerült (azzal viszont sokszor!) – külön jó pont a szerzőknek, hogy ilyenkor Mark természetesen nem kiszáll, hanem kimászik a feje tetején álló járgányból.

A szerzők feltételezték, hogy nem minden leendő játékos volt taxis Londonban, így az aktuális célponthoz vezető legrövidebb utat a kocsink indexe mutatja: ha villog, akkor a következő utcán fordulnunk kell (jópárszor természetesen az egyirányú utcába – na de hát kit érdekel a KRESZ, amikor egy kis ember életéről van szó?!), az elakadásjelző pedig azt jelzi, hogy célnál vagyunk. (Ez alól az egyetlen kivétel Mark utolsó autós küldetése, ahol a dokkban álló Sol Vita-ra kell eljutni. Mivel a hajó egyáltalán nem meglepő módon a Temzén parkol, és a játékban ide nem vezet közvetlenül valamilyen utca, itt az index roppant érdekes dolgokat fog jelezni, minekfolytán első alkalommal sikerült folyamatosan körbe-körbe járnom.) Ezen az alapon nyilván olyan autókat célszerű eltulajdonítani, aminek a farába beleszállva még nem törtük ki az indexeit, és nyilván sürgős autócserére szorulunk, ha valamelyik jóakarónk lerendezte a miénket. Azt talán mondanom se kell, hogy a játékban előre haladva az autós küldetések egyre hosszabbak lesznek, és az utolsókban már úgy fogunk repkedni London átellenes pontjai között, mint a füstifecske.

Ahogy törjük/törik az autót, természetesen nemcsak a kasztni kezd amortizálódni: kezd elhúzni a kormány, a motorháztetőből pedig egyre sűrűbb füst gomolyog. Újabb jópont a játék szerzőinek, hogy ha csak a hűtővíz forr fel, akkor a járgány simán megáll – nagyobb baj esetén viszont ki is gyullad, ami előtt melegen ajánlott elhagyni a járművet, mert nemsokára még melegebb lesz, és hősünk nem igazán tűzálló. Jellegzetes rongálódás még a defekt (a rendőrök például előszeretettel lövik ki a gumijainkat), ahol az autó eltérően reagál reagál arra, hogy ez meghajtott vagy kormányzott keréken történt-e, netán – egy rendőrségi tüskecsapdán áthajtva – az összesen. (Nagyon nagy taps a Team Sohonak!)

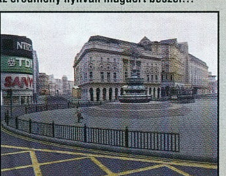
A fentebb említettek alapján célszerű a felső középkategória autóit lopkodni, amelyekkel azért elég sűrűn találkozunk: ebben a tekintetben a kedvencem a kétféle Lexus, de elég jól bírja a strapát a Saab 9000, a Rover 75 vagy akár az Alfa 156. Bármilyen járművet eltulajdoníthatunk, ami áll (vagy nagyon lassan halad), így például a lámpáknál könnyen átszállhatunk, de azzal is megállíthatunk bárkit (és persze a mögötte jövőket is), ha egy kicsit nekikoccanunk, vagy egyszerűen csak kiállunk az út közepére. Arra azonban nem árt figyelni, hogy a sofőr csak akkor áll meg, ha van ideje fékezni – ha váratlanul rohanunk ki elé, akkor meg úgy elcsap, mint a legyet.

Néhány küldetésnél a jellegéből adódóan nem lehet autót cserélni (pl. amikor a halott kínait visszük Chinatownba, vagy mondjuk Jake-et szabadítjuk ki a rabszállító autóból), ilyenkor a szerzők megtették nekünk azt a szívességet, hogy ezeken a szakaszokon nem sérül az autónk (vagy legalábbis „gyógyul" – a DVD-n Jake kiszabadításánál menekülve például látható, hogy az egyik rendőr kilövi az egyik első kereket, aminek aztán pár másodperc múlva nyoma sem maradt.) Cserébe viszont lesz egy csomó olyan küldetés, ahol társunk is akad Eyebrowse vagy Jasmin személyében, és ilyenkor a küldetést nem csak akkor bukjuk, ha Mark meghal/elkapják a rendőrök, hanem akkor is, ha ez a mitfárerrel történik meg, netán elhagyjuk őket.

Az autós küldetéseket az teszi igazán izgalmassá, hogy ahogy a bandákat felbőszítjük, elkezdenek ránk az utcán is vadászni. A város természetesen fel van köztük osztva területekre (amelyek a Piccaddily Circusön érintkeznek egymással – ott szinte mindig kapunk egy támadást), és mivel minden küldetésben át kell haladnunk legalább az egyiknek a területén, biztosan ki fognak szúrni és megtámadnak bennünket. Ez bekövetkezhet véletlenszerűen is, de a harmadik küldetéstől kezdve az autós küldetések eleve úgy vannak megírva, hogy egy adott területen áthaladva mindenképpen találkozni fogunk pár jóakarónkkal. Ha kiszúrtak bennünket, akkor azt a bandákra jellemző hangjelzés is kíséri, de általában Mark is dühös fuckolással jelzi a kellemetlen fordulatot. Másodperceken belül elénk húz egy szemből jövő sportkocsi, vagy géppisztolysorozatok kezdik el verni az autónk oldalát. Amíg vezet, Mark természetesen nem tud lőni, viszont ha az anyósülésen ül valaki, akkor az buzgón reagál a balról érkező delikvensekre. A gengszterek kocsijában mindig ketten ülnek (a sofőr pisztollyal, és egy másik arc AK-val). Ha csak egyetlen autóval üldöznek bennünket, akkor célszerűbb azonnal megállni, és lepuffantani őket (aztán átülni a kocsijukba, mert a Yardie-banda kék gépeit leszámítva a gengszterek kocsijai a legjobbak). Ha viszont többen is vannak, akkor egy kis hajkurászással le kell ráznunk legalább az egyiket: fel kell kennünk őket párszor a szembejövő forgalomra,

LONDON TRAVEL COMPANY

A játékkal már vagy öt éve tököresznek (eredetileg PS-re kezdték el csinálni), és London belvárosának mintegy 50 négyzetkilométerét reprodukálták benne, és ehhez mintegy ötvenezer digitális fényképet használtak fel. Az eredmény nyilván magáért beszél...





↗ Fussatok, gyalogok! Megjött Bonnie és Clyde!





Bocsánat, kicsit gyorsan tolatok

Szálljál már fel, kicsim, hagyd már azokat a rendőröket! (Nem fog...)

lámpaoszlopra, vagy valami vattacukornál szilárdabb objektumra. Hosszabban lökdösődni nem célszerű velük, mert ennek majdnem mindig az a vége, hogy mi fogunk megpördülni – ilyenkor kézenfekvőbb inkább satuféket nyomni (így ő fog elénk pördülni), és egy kis egérutat nyerni. Ha egyaránt sértetlen autóval indulunk, akkor rendszerint mi jövünk ki jobban a kölcsönös törés-zúzásból, mert az autók kétszer-háromszor többet bírnak, ha mi vezetjük őket. Miután így vagy úgy menedzseltük az üldözők problémáját, sürgősen cseréljünk autót, mert ezt nyilván már ismerik.

További kellemetlenség, hogy a rendőrökkel is rendszeresen meggyűlik a bajunk: viselt dolgaink miatt egyébként is vadásznak ránk (bár ki tudja, hogy miért fáj az nekik, ha leméSzároljuk a gengsztereket?), de ugyanúgy magunkra szabadíthatunk egy-két járőrkocsit valami nagyobb kihágásért. Piroson áthajtani, aprókat koccanni és a forgalommal szemben közlekedni az egyirányú utcában még alatta van az ingerküszöbüknek, de a nekikoccanás egy rendőrautónak, a szemük láttára történő gyorshajtás, gyalogosok elütögetése, vagy netán fegyveres gépkocsilopás azonnal vadul szirénázó yardokat eredményez a nyomunkban. Ugyan nem vagyok biztos benne, hogy London összes civil autójában a rendőrségi frekvenciákra van hangolva a rádió, mindenesetre a játékban igencsak jól jön, hogy halljuk, mit beszélnek a desztók: segítséget hívnak, ha rólunk van szó, akkor közlik, hogy milyen irányba tartó és milyen típusú autót üldöznek, és – főleg – azt is, ha az összetört autójuk miatt feladták az üldözést. Roppant kellemetlen húzás volt a játék készítőitől, hogy a rendőrök akkor is azonnal elkezdenek támadni bennünket, ha egy gengszter akad ránk – még akkor is ha nem követtünk el semmit és nem is tud(hat)ják melyik autóban is ülünk. Szerencse a bajban, hogy egymást sem kedvelik alaposabban, így könnyen megoldható a kérdés úgy, hogy padlófékkel megállunk, és lassan nekiállunk ide-oda gurigázni az úton. A zsaruk és a gengszterek úgyszintén megállnak, kiugrálnak az autókból és ugyan leadnak ránk egy-két lövést, de előbb-utóbb egymással keverednek tűzharcba. Ilyenkor szépen kivárjuk, hogy ki marad életben az eszmecsere után, aztán a túlélőket lepuffantva elporzunk a helyszínről. (Az ínyencek természetesen rendőrautót lopnak, de az itt nem kimondottan jó ötlet...) Ez még egyszerűbb, ha Jasminnal vagyunk, ő ugyanis szereti magát vadul a harc kellős közepébe vetni, és addig nem is nagyon akarózik visszaszállnia a kocsiba, amíg a környék összes rendőrét/gengszterét halomra nem lövi. Így biztonságos távolból figyelhetjük, amint megoldja a kérdést...

A londoni utcakép elengedhetetlen része az utcasarkon áldogálló körzeti megbízott, a papírcsákós bobby. Ilyenekkel ez a játék is teli van, és nem árt rájuk nagyon figyelni: a bobby ugyanis utcai poszt, és ugyan mindössze gumibottal van felszerelkezve, de amíg mi a járőrkocsikból kiugráló, legtöbbször nőnemű kollégáira lövöldözünk, ő előszeretettel kerül a hátunkba, hogy jól fejbe kólintson bennünket. Ugyanezen megfontolásból sem ajánlatos a nyílt utcán kipihenni sérüléseinket. (Egyébként csomó alkalommal hallani is őket, amint jelentik a járőrkocsiknak, hogy az előttük elhaladó járműben kiszúrtak bennünket.)

A rendőrök rendszeresen úttorlaszokat állítgatnak fel a város bizonyos pontjain. Ha nem tudják, hogy melyik kocsiban ülünk (a torlaszt lassan megközelítve nem kezdenek el ránk lőni már messziről), akkor szép lassan akár át is csúszhatunk egy ilyenen (itt viszont a civil autóknak koccanva is gáz lesz) – vagy egyszerűen áttörünk rajta. Később aztán már tüskecsapdákat is fektetnek az útra, így a NFS: Hot Pursuiton edződött játékos azzal egésziti ki a dolgot, hogy az egyik rendőrautónak csapódva tör át.

Gyalog-galopp

A játékban Mark Hammondot irányítva összesen 12 küldetésünk lesz, amelyek mindegyike 2-4 alküldetésre oszlik. Ezekben egymást váltogatják az autós és a gyalogos részek. Utóbbiak között két fajta van: vagy halomra kell lőnünk mindenkit egy objektumban, vagy lopakodnunk kell (el kell jutnunk egy bizonyos helyre úgy, hogy közben nem fedeznek fel bennünket). A játékban egyaránt használhatunk ütő- (gumibot, hentesbárd, pajszer) és lőfegyvereket (pisztoly, shotgun, AK-47, Uzi). A valósághoz hűen nem hurcolhatunk magunkkal egy komplett arzenált: alapból egy pisztoly mindig van nálunk (de felvehetünk egy másikat is, és akkor két kézzel durrogtathatunk), ha viszont nagyobb tűzerejű fegyvert találunk, akkor Mark zsebre dugja ez(eke)t, és felveszi az(oka)t. A többi fegyver viszont kétkezes, ergo csak egy lehet nálunk belőle, és azokat is azonnal eldobja, ha kiürült belőlük a tár. (Egy pár helyen azt olvastam, hogy a pisztolyok lőszere is korlátozott. Nekem soha nem sikerült kimeríteni a tárat, habár nem álltam meg külön ellövöldözni a golyókat. Mindenesetre 50-60 töltény biztos van bennük, ami azért elég szép teljesítmény egy pisztolytól – és sokkal több, mint elég, addig, amíg találunk egy újat.) Érdekesség, hogy testközelből – teljesen logikusan – nem tüzelni fogunk, hanem a markolattal ütni. Egy ilyen sallerből kettő majdnem mindig a padlóra küldi még a legtökösebb illetőt.

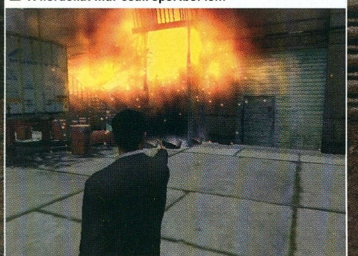
Célozni egyaránt lehet automatikusan, illetve manuálisan. Az előbbi gombot nyomkodva egyébként váltogathatunk a lehetséges – emberi – célpontok között, bár ilyenkor csak olyan 70-80%-os biztonsággal találjuk el a delikvenst, így rendszerint több golyót is el kell eresztenünk, hogy megtérjen őseihez. A manuális célzás nyilván nehézkesebb (és a kissé túlzottan érzékeny analóg kar miatt körülményesebb is), de nyilván pontosabb is, habár az eredményt tekintve természetesen nem mindegy, hogy lábon lőjük-e a t. úriembert, vagy homlokon. A célzásokból adódó szóráshoz jön még a fegyver jellegéből adódó, mert a shotgun nyilván közvetlen közelről igazán barátságos, mint ahogy az AK 47-et sem kimondottan muníciótakarékos pontlövésre fejlesztették ki.

Karakterünk elég sok mozdulatot ismer, habár ezek között semmi olyasmi nincs, amit egy hétköznapi ember ne tudna megtenni. Hogy minél kisebb célpontot mutasson, egy bukfenccel előre ugorhat, és ugyanígy kitérhet oldalra is a közvetlen közelről jövő tűz elől, de a legfontosabb mozdulata a függőleges felületekhez lapulás háttal. Így araszolgathat jobbra-balra, hogy egy sarokhoz érve befordulјon a kamera látószöge és így bekukkanthassunk, hogy mi a helyzet a sarkon túl. Ugyanebből a pozícióból vaktában ki is lőhet, de nyilván célszerűbb inkább ki-be ugrálni, mert olyankor persze célozhatunk is. Ha az említett függőleges felület karakterünk derekánál alacsonyabb (például egy láda, vagy mondjuk egy autó csomagtartója), akkor ez a mozdulat annyiban módosul, hogy leguggolunk mögé, és felette (vagy felugrálva) tudunk vaktában/célozva lövöldözni mögüle. Érdekes mozdulat még az, amikor valakit testközelből túszul ejtünk, és eleven pajzsként tartjuk magunk elé. Ilyenkor természetesen ő kapja a golyókat (míg el nem hullik), azt pedig talán a fejlesztők fekete humorát hivatott bizonygatni, hogy ilyenkor simán elengedni már nem tudjuk a szerencsétlent, csak úgy tudunk megszabadulni tőle, ha kitörjük a nyakát, vagy fejbe lőjük. (Rossz időben, rossz helyen, ugyebár...)

Maximum annyival vagyunk jobban golyóállóak a standard rosszfiúknál, mint amennyivel kevésbé törik az utcán az autónk, tehát két-három közelről kilőtt shotgun-töltet, vagy három saller az arcunkba a puskatussal még a legjobb karban lévő emberkénket is kiüti. Mark sebesüléseit a zakóján egyre terjedő vérfoltok és elnehezedő mozgása szemlélteti. EÜ-csomagok nincsenek, a sebesüléseket kipihenni úgy tudjuk, hogy oldalvást valamilyen függőleges felülethez dőlünk, és addig pihegünk, míg a karakterünk ki nem egyenesedik.

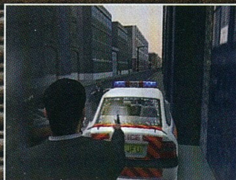
A gyalogos akciókra tulajdonképpen nem is nagyon érdemes vesztegetni a szót: a lényege tulajdonképpen az, hogy el kell jutnunk egy bizonyos helyre, anélkül, hogy meghalnánk. Mivel az ellenfeleknek a 90-95%-a fix helyen álldogál (illetve előre megadott útvonalat jár be), és látószögük úgy kábé 45 fokos, a történet tulajdonképpen arról szól, hogy meg kell tanulnunk a pályákat, és ez két-három próbálkozásból mindenkinek menni fog. Mivel az ellenfeleket nem mesterséges intelligencia irányítja, hanem előre definiált úton mozognak, ezután már nagyon a settenkedésre sincs szükség: mivel úgyis tudod, hogy mikor és hányan fognak jönni, csak mész szépen előre, lelősz mindenkit, aztán ha kapsz egy pár(száz) töltényt a hasadba, valami nyugodtabb helyen megállsz pihenni. (Az ellenfelek fennmaradó 5-10%-a pedig az egyetlen komolyabb kifogásom a játék ellen, mert szerintem ez programhiba: egyes pályákat hat-nyolcszor is végigjátszottam, és néha a semmiből hirtelen felbukkant egy gengszter, aki elméletileg nem is lehetett

A hordókat már csak sportból is...

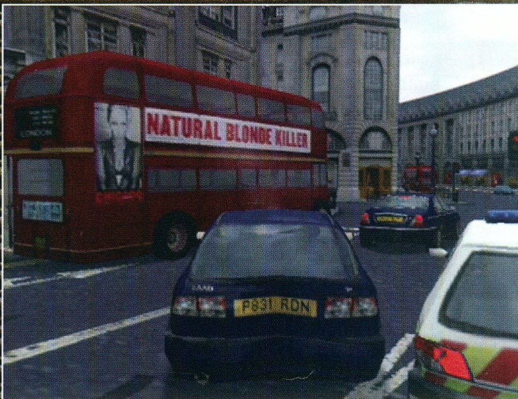


Az igazi ínyenc rendőrautót lop

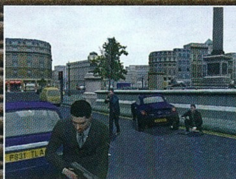



Az őr meg fog lepődni, amint a


Az őr meg fog lepődni, amint a



„Született szőkék”? Ezt sem fogom megnézni


Az őr meg fog lepődni, amint a


Az őr meg fog lepődni, amint a

volna az adott helyen, illetve nem is jöhetett volna oda sehonnan). Az egyetlen problémánk az lehet, ha Jasminnal mászkálunk: ő ugyanis előszeretettel mászkál bele az előttünk levő tűzvonalban, ha pedig az automata célzás miatt ő is kap egy-két golyót, akkor természetesen visszaló, sőt ha elég közel van hozzánk még jól pofán is ver.

Most akkor ez egy film vagy egy játék?

Hát ez az a kérdés, amit még nem sikerült eldöntenem. Az biztos, hogy az egész játéknak úgy fogtak hozzá, mintha egy filmnek készültek volna neki. Annyira azért nem nagy varázslat utánozni egy Guy Ritchie-film forgatókönyvét: helyszín a londoni alvilág, mindenki szörnyű sötét (aki nem, az viszont roppant szemét), szörnyű cockney-ban vartyog a teljes szereplőgárda, és minden egyes főnévhez vagy igéhez tartozik egy „fucking” jelző. Kész is vagyunk. Maga a történet mondjuk már más pite. A The Getaway történetéről és a színészi alakításokról a játék rajongói fórumain néhányan ódákat zengenek, szerintem kissé alaptalanul. Én nem vagyok egy nagyonokos Réz András, de szerintem már alapvető problémák vannak a főhős karakterével is: mint a történetből kiderül, Mark a Collins-banda tagja volt, de bankrablásért kapott öt évet (csak ötöt? tán nem vitt fegyvert magával?), és szabadulása után jó útra tért: egy nightclubja van (egyrészt azért ez elméletben és gyakorlatban is egy kicsit messze van a hagyományos polgári értékrend szerint vett „becsületes munkától” – másrészt mit szólt a derék Collins bácsi az ő kis magán nightclubjához?). Szerintem ez a csóka egy pancser, vagy legalábbis én jobban szeretnék azonosulni egy olyan bankrablóval, aki a szajréval és egy bögyös vörös döggel beleautózik a naplementébe, mint egy olyannal, aki ugyanezt öt év sittbe és utána az életfogytiglani családi életbe teszi. A történet ráadásul tele van logikai bukfencekkel: Jolson folyamatosan meglepődik, hogy túléltük a legutóbbi akciónkat, a játék végén viszont egy olyan tervet fed fel, ami eleve dugába dől, ha valamelyiken rajtavesztünk. Ugyancsak kevés szimpátiát lehet érezni a másik főhős, Carter nyomozó személyével kapcsolatban is. (Hopp, de állat vagyok, a legaranyosabbat még nem is mondtam: miután Markkal végigjátszottad a történetet, kapsz még 12 küldetést, amikor Carter szerepében végigjátszhatod az eseményeket egy másik aspektusból is, amelyben a szálak jónéhányszor keresztezik egymást, hogy a végén összefussanak. Ez igazán rendes húzás volt a szerzőktől: szavatosság*2) Elég érdekes a bérgyilkosnő, Jasmin szerepe is, és attól aztán biztosan a falra másztam volna, ha a történet azzal zárul, hogy Mark szenvedélyes csókban forr össze a gyereke elrablójával és a felesége gyilkosával…

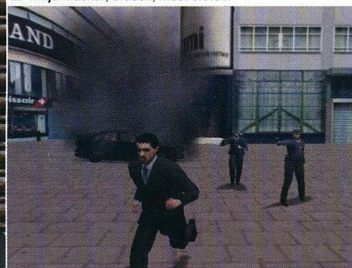
A filmes jelleget aztán tovább erősíti, hogy nemcsak hogy profi angol színészek kölcsönözték a szereplők hangját, arcát és mozgását is (a Charlie Jolsont alakító Ricky Hards játszotta a „Ravasz, az agy…”-ban a mókás Baptista Berryt, a Jasmint alakító Anna Edwardst pedig az utolsó Bond filmben láthattuk), hanem a közjátékokat eleve leforgatták filmként is (ld. a DVD Extrái között). A színészi alakításoktól nem vettem le a falról Robert de Nirot, de ez persze nem a színészeket minősíti, hanem azt a tényt támasztja alá, hogy gyengén megírt dialógusokból (mert a legnagyobb probléma ezekkel van) még jó színészek sem tudnak jó alakítást kihozni. Az igazsághoz hozzátartozik persze az is, hogy a közjátékok még így is fényévekkel jobbak, mint azt a videójátékokban megszokhattuk, de mint „filmet” és mint „alakítást” talán inkább jobb nem minősíteni.

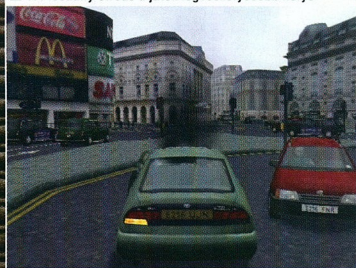
Most akkor ez jó?

Ezt viszont már sikerült eldöntenem, de erről majd később. Mivel a DVD-n mindenki kedvére nézegetheti a játékot, nem kezdem el elemezgetni a grafikát, a hangot meg ilyesmiket. Bár az aláfestő zenét muszáj lesz kiemelnem (még ha nem is halgattam semmiféle Digatalban meg Surroundban, mert nekem olyan nincs): teljesen megdöbbentett, hogy egy játék zenéjének szerzője végre egyszer megoldotta (és milyen egyszerű eszközökkel!), hogy az állandóan ismétlődő motívum nemcsak hogy ne menjen a játékos idegeire, de tökéletes aláfestéssel szolgáljon, akár órákon át is. (Bár akkor kezdtem volna el igazán tapsikolni, ha a főcímzene a Clashtől a London's Burning vagy a London Calling, netán a Bad Mannerstől az Inner London Violence. Ha már ennyi pénzt elköltöttek a játékra, akkor az azért még belefért volna, különösebben, hogy a Clash-jogok a Sony Musicnál vannak.)

A bevezetőben tartott lelki fröccsből nyilván kiderült, hogy teljes mértékben idegenkedem az erőszakos játékoktól, és az ilyen agyatlan törés-zúzásoktól. Nem is értem, hogy miért nem olyan játékokat csinálnak, amiben a játékos kiballag a madárdaltól hangos tavaszi mezőre, figyeli a pillangók röptét, hallgatja a kispatak csobogását, és festegetéssel múlatja az időt. Mindig ez az erőszak, vér, gyilkolászás, meg bebűnözés… Pfúj! A fejezetcímben szereplő kérdésre a válasz tehát egyértelműen: NANÁ, VAZZE, KURVA JÓ! (Bocsika, de rámragadt egy-két dolog a The Getaway nyelvezetéből.) Ha meg valaki azt mondaná, hogy ez azért van, mert tudat alatt mégiscsak szeretem az erőszakos játékokat, annak meg maj' jó' szétverem a fejét egy pajszerra'…!

Spot
spot@ipma.hu


Majd máskor, srácok, most sietek!


A Piccadily Circus a játék legveszélyesebb helye

MELLETTE

- Elképesztő jól lemodellezett városi forgalom
- Két aspektusból játszható történet
- Rosszcsontnak lenni még mindig jó

ELLENE

- Nagyon gyenge pályadesign a gyalogos küldetésekben
- A semmiből előtűnő gengszterek

PEREPUTTY

- Grand Theft Auto: Vice City – *Take 2*
- The Getaway – *Sony*
- Dead to Rights (Xbox) – *Konami*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	90
HANG	92
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET



1 játékos | PAL | WWW.GETAWAY.CO.UK

Attól tartok, ezzel a zárral túl sokáig vacakoltam

Karácsonyi hangulat Tbilisziben – már jön is a krampusz

■ Az ember, aki ott sem volt

SPLINTER CELL

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ/FEJLESZTŐ** UBI SOFT **MEGJELENÉS** 2002.11.29. **NTSC** 2002.11.29. **PAL**

A terroristaszervezetek felépítésének tipikus jellemzője, hogy az egyes részfeladatokat „elszigetelt sejtek" végzik el, ezzel biztosítva, hogy lebukás esetén csak egy kisebb sejt vesszen oda, de a szervezet egésze sértetlen maradjon. Nem véletlenül lett most az említett terminus az Ubi Soft új játékának címe, merthogy egyesek szerint a tűz ellen csakis tűzzel lehet harcolni, tehát az antiterrorista csoportoknak hasonló módszerekkel kell működniük, mint ami ellen küzdenek. Így gondolja ezt Tom Clancy is, akinek politikai thrillerei már nem egy ízben bestsellerré váltak, és műveit előszeretettel dolgozza fel Hollywood is (noha sokszor nem lehet ráismerni az eredeti könyvre), sőt videojátékokat is megihletettek már az írásai. Hogy az általa felvázolt – tegyük hozzá, nem túl biztató – világból mennyi a valóság, és mennyi az írói fantázia terméke, azt csak a jó ég tudja, mindenesetre most megdöbbentően „élethű" képet kapunk arról, milyen is lehet egy hivatalosan nem létező antiterrorista csoport munkája.

„Te vagy Sam Fisher." – olvashatjuk a Splinter Cell ajánlójaként a DVD-tok hátulján. – „Jogod van kémkedni, rabolni, rombolni, gyilkolni, amennyiben Amerika szabadságát kell megvédened. Ha elfognak, az amerikai kormány tagadni fogja, hogy bármit is tudna a létezésedről."

Hát ilyen egyszerű a helyzet. Az ECHELON rendszer elméletileg világszerte minden kommunikációs csatornát ellenőriz (ámbár a gyakorlatban Bin Laden úrnak sikerült erre rácáfolnia), így minden gyanús üzenet eljut a megfelelő helyre. Mivel a gyanú önmagában még kevés egy nemzetközi konfliktus kirobbantásához, a kényes ügyeket az NSA (az amerikai nemzetbiztonsági szolgálat) egy autonóm ügynöksége, az ún. Third Echelon vizsgálja ki, mely szervezet létezését a kormány ugyan nem ismeri el, de úgy tűnik, mégis van valami a dologban – Sam Fisherként ugyanis nekik fogunk dolgozni a játékban.

Irány: Grúzia

A Splinter Cell két dolog miatt fantasztikus játék. Először is azért, mert Tom Clancy nevéhez méltóan napi politikai konfliktusok húzódnak meg a háttérben (még ha egy kicsit túl is van dramatizálva egy-egy helyzet), s a helyszínektől kezdve a bevethető ultramodern kémcuccokig minden egyes részlet valamilyen szinten valós tényeken alapszik. Igaz, önmagában ettől mondjuk csak egy újabb Rainbow Six lenne a játék, de a másik nagy pozitívum maga a játék. Egy olyan kémet alakítunk, aki átlagon felüli képességekkel rendelkezik, s akinek szüksége is van ezekre a képességekre, mert az ellenségei sem hétköznapiak. Olyan helyekre kell behatolnia, amelyeket szigorúan őriznek, s nem holmi tökkelütött őrök, ezért a kulcsszó így hangzik: maradj észrevétlen!

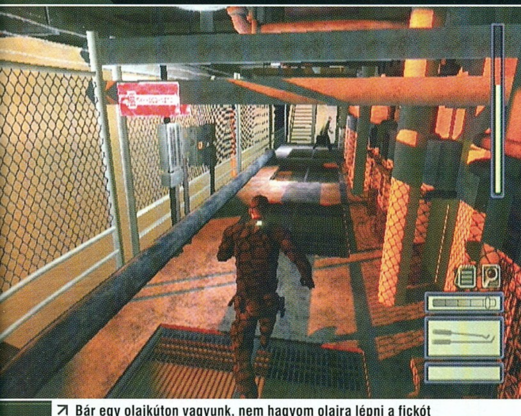
Minthogy a tisztelt játékos nyilván nem ismerheti a fent említett jeles képességeket, a játék Sam besorozásával indul, vagyis egy gyakorlópályán kell bizonyítanunk, hogy egyáltalán alkalmasak vagyunk a munkára. A hasonló típusú játékoknál egyáltalán nem szokatlan, hogy az első „küldetés" a gyakorlás, viszont a Splinter Cell esetében enélkül el sem lehetne indulni. Az igazi talentummal megáldott pályatervezők ugyanis gondoskodtak róla, hogy a legkülönfélébb akrobatamutatványokat és technikákat kelljen használnunk a bevetéseken. A gyakorlópályán szerencsére nem lehet semmit sem elbliccelni, ezért később az éles bevetéseken is tudjuk, adott helyzetben mi a legideálisabb megoldás.

A játék tulajdonképpen tíz önálló küldetésből áll, noha ezek egy teljes történetet alkotnak. Az egész ott kezdődik, hogy egy új miniszterelnök feltűnésével Grúziában felforrósodik a politikai légkör, s mindeközben nyoma vész egy beépült CIA ügynöknek, valamint egy másik ügynöknek is, akit a felkutatására küldtek. Az első komoly küldetésünk így hát Tbilisziben zajlik, ahol egy rendőrőrsön próbálunk a kollégák nyomára bukkanni, majd a védelmi minisztériumba kell behatolnunk, miután az ECHELON révén megtudta a hírszerzés, hogy a grúz elnök egy orosz zsoldossal találkozik. Időközben grúz csapatok rohanják le Azerbajdzsánt, s bár a NATO beavatkozik, nekünk még egy kis kirándulást kell tennünk a Kaszpi-tengeren egy olajfúró toronyra, ahol még egy kisebb sejt tartja magát. A vereséget szenvedett elnök elmenekül, ugyanakkor viszont technikai terrortámadások sorozatával válaszol, óriási károkat okozva Amerikában a

Sam keze alatt csak úgy ég a munka

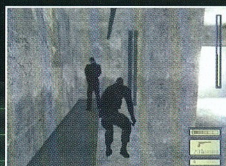
Na még egy lépést előre, és már meg is vagyunk

...onseResult] ResultCode=0 [Application] Name=Intel(R) Extreme Graphics Driver Software Version=4.66.41 Company=Intel(R) Lang=000e [InstallShield Silent] Version=v6.00.000 File=Log File [ResponseResult] ResultCode=0 [Application] Name=Intel...
...y=Intel(R) Lang=000e



↗ Bár egy olajkúton vagyunk, nem hagyom olajra lépni a fickót

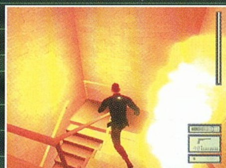
DALOLJ, KISMADÁR!



↗ A sofőr könnyíteni próbál magán



↗ Nos akkor könnyíthet a lelkén is





létfontosságú számítógépes rendszerek lebénításával. Kiderül, hogy „téglával" rendelkezik a CIA központján belül, úgyhogy negyedik alkalommal pedig „hazai pályán" kell kijátszanunk a biztonsági rendszereket és az őröket a szükséges bizonyíték megszerzéséért…

A láthatatlan ember

Mint az az első néhány bevetés felsorolásából is érezhető, merőben eltérő „harctereken" fordulhatunk meg, ami így igen változatos küldetésekre ad lehetőséget. Amerikában például jelentősen megváltoznak a játékszabályok. Míg egy grúz rendőr feláldozható amerikai szempontból, sőt egy-egy civil meggyilkolásáért is csak szóbeli dorgálást kapunk, addig a CIA épület őreit semmiképp sem szabad likvidálni. A nyomaték kedvéért még egy nyamvadt pisztolyt sem kapunk a küldetéshez, s majd csak a rejtőzködő képességünkre támaszkodva az épületen belül találhatunk fegyvert, de azzal is csak kábítani szabad. A puskához tehát keresnünk kell sokkoló lövedékeket, amiket másodlagos tűzgombbal lőhetünk ki – ámbár az is egy megoldás, ha a puskatussal kábítunk – magyarán fejbe kólintjuk az őröket.

Az alapfelszerelésünk – a fenti esettől eltekintve – a hangtompítós pisztoly, aminek a használatához aligha kell magyarázat. Igaz, az egyik küldetésnél átalakíthatjuk puskamikrofonná egy lézeres mikrofont csatlakoztatva rá, amivel távoli beszélgetéseket hallgathatunk le. No persze lehallgatás helyett zömmel inkább elhallgattatás lesz a dolgunk.

Bár hősünk különleges ügynök, attól még nem szuperügynök, ami abban nyilvánul meg, hogy nem minden ellenség terül el egy pisztolylövéstől, mint a filmekben. Sőt halálos fejlövést leadni sem olyan egyszerű. Hiába célzunk a kobakra, túl távolról csak a szerencse dolga, hogy egyből elterüljön a delikvens, szóval mindenképpen a közelről leadott biztos találat a nyerő.

Az SC-20K hangtompítós puska esetében már más a helyzet. Az Y-t lenyomva ugyanis a puskára szerelt távcsőbe nézhetünk, majd a pontos célzás érdekében a bal analóg gombbal visszatarthatjuk Sam lélegzetét – persze csak rövid ideig. A puska másodlagos funkciójával nem halálos lövedéket vagy sokkoló lövedéket tudunk kilőni. Utóbbit akár vízbe is, ami így mindenkit kezelésbe vesz, aki kapcsolatban van a vízzel. Hasonlóképpen csoportokat vonhatunk ki a forgalomból gázgránáttal, továbbá speciális kamera is bevethető. Az apró kis tapadós kamerát a szükséges falra feltapasztjuk, s így kifigyelhetjük az ellenség mozgását a saját pozíciónk felfedése nélkül. Még murisabb, ha figyelemelterelő kamerát kapunk a küldetéshez, azzal ugyanis hangokat adhatunk ki, majd ha odacsaltuk az ellenséget, széndioxid gázt bocsáthatunk a képébe. Kár, hogy ezeket a mókás lövedékeket csak bizonyos küldetéseknél vethetjük be – magát a puskát is elsőként a CIA épületben használhatjuk.

Ami még az egyéb fegyvereket illeti, dobálózhatunk srapnel gránátokkal, valamint lerakhatunk, illetve hatástalaníthatunk mozgásérzékelő aknákat. Utóbbi művelet kicsit Abe-re emlékeztetheti az embert, mikor is a zöld fényt kell megvárni a jó időzítéshez. A megcsappant életerőnket elsősegélyládák felvételével (illetve használatával) tudjuk növelni, és hasonlóképpen lőszert is felvehetünk. Újabb jó pont a pályatervezőknek, amiért mindig találhatunk lőszert ott, ahol feltétlenül szükség van rá.

Persze amint már szó volt róla, a fegyverhasználatot végszükségre kell tartogatni. Ennek érdekében akár csak James Bond, Sam Fisher is el van látva speciális kémkütyükkel – noha Heineken üveggel nem telefonálhatunk. Leghűségesebb társunk a fejünkre csatolt éjjellátó szemüveg, aminek esetenként még hőképes változata is van. Valójában a szemüveg a legfontosabb fegyverünk, hiszen amikor az ellenség csak tapogatózik, mi puszta kézzel támadhatunk. Az egyik leggyakrabban alkalmazandó technika az, hogy gondoskodunk a besötétítésről. A terep ebből a szempontból rendkívül interaktív, tehát kilőhetjük a lámpákat, avagy ha kéznél van a villanykapcsoló, egyszerűen kiolthatjuk azokat. Egy láthatatlan behatoló ugyancsak nélkülözhetetlen eszköze a sperhakni. A tolvajkulccsal a hengerzárak néhány másodperces munkával nyithatók. Sam nem végzi el automatikusan ezt a munkát, így nekünk kell a dologgal pepecselnünk. Szép sorjában ki kell löknünk a zár egyes tűit, majd kiékelnünk azokat. Mint a valóságban, a jobban védett pontoknál több tűvel rendelkeznek a zárak. A művelet a gyakorlatban úgy fest, hogy óvatosan el kell forgatnunk a bal analóg kart, míg nem a megfelelő helyen halljuk és érezzük, amint a tű kimozdul a helyéről: ekkor továbbra is a megfelelő szögben tartva a kart elkezdjük azt mozgatni, míg nem tű kiékelődik, és léphetünk a következőhöz. (Egy kis gyorstalpaló tanfolyam leendő betörőknek.) Előfordulhat, hogy egy ajtó túloldaláról lépések zaja szűrődik ki: ez esetben nem árt egy kis óvintézkedés, mielőtt még benyitnánk. A meglepetéseket elkerülendő van egy kis optikai kábelünk, amit becsúsztathatunk az ajtórés alatt, és a kampós végét elfordítva frankón körbepásztázhatjuk a lencsével a terepet – a kábel pedig egy éjjellátó berendezéshez csatlakozik.

Az is megtörténhet, hogy nincs idő a zárral vacakolni, ez esetben az egyszer használatos álkulcs ajánlott, ami egy pillanat alatt szétrobbantja a zárbetétet.

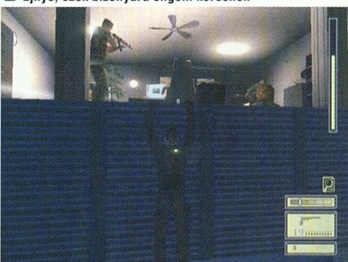
Csak ésszel!

A bujkálós akció nagyban emlékezteti az embert a Metal Gearre: ugyanúgy becserkészhetjük hátulról az ellenségeinket, ugyanúgy a falak takarásába húzódhatunk, és minthogy itt is rendkívül intelligensek az őrök, ugyanúgy a bolondját járathatjuk velük. Kopogtatni ugyan nem lehet a falon, de mindig akad kéznél egy széttörhető vodkásüveg, vagy egy jót szóló kólásdoboz. Meg aztán kopogtatás helyett topoghatunk. A hangos léptekre ugyanis szintén felfigyelnek az ellenségeink, és ha nem látják a zaj forrását, elhagyják a

↘ Osama most bizonyára kezet fog a grúz ex-elnökkel



↘ Ejnye, ezek bizonyára engem keresnek



SAM FISHER MOZGÁSMŰVÉSZ

Közelharc
Amikor az ellenség nagyon közel kerül hozzánk, a fegyverünkkel üthetünk is. A legcélszerűbb azonban észrevétlenül, hátulról ragadni meg az áldozatot, mert pisztolyt szegezve a halántékához ki is vallathatjuk azt (még ha a pisztoly netán már üres is), kényszeríthetjük mondjuk retinaletapogató használatára, avagy élő pajzsként használhatjuk.

Falról rugaszkodás
Az egyszerű ugrással felkapaszkodhatunk az alacsonyabb falakra, viszont létezik dupla ugrás is, amivel még magasabbra törhetünk. Igaz, ehhez speciális körülmények kellenek, vagyis a megmászandó fal vagy csővezeték mellett kell lennie egy falnak, amiről oldalvást elrugaszkodhatunk (az első ugrás csúcsán).

Lapulás
Amennyiben észrevétlenek akarunk maradni, először is meg kell görnyednünk. Haladni ugyan lassabban lehet így, de kisebb felületet képezve osonhatunk a sötétben vagy asztalok takarásában, ráadásul sokkal csendesebb a járásunk. Nagyon óvatosan lépkedve akár üvegszilánkon is taposhatunk, de úgy sem csapunk zajt, és leugráskor is halkabban érkezünk le.

Kiterpesztés
A „dupla ugrásos" technikát továbbfejleszthetjük tripla ugrássá, ami ismét egy új mozdulatot eredményez. A kitámasztás rendkívül akrobatikus mozdulat, de sajnos csak szűk folyosókon alkalmazható. A magasból leadhatunk célzott lövéseket, avagy lőszertakarékos megoldás, ha az alattunk elhaladó őr nyakába ugrunk.

Falhoz lapulás
Ha nem teljes a sötétség, könnyebben elrejtőzhetünk, ha a falhoz lapulunk. A sarkokhoz oldalazva kitekinthetünk, nem-e jön valaki a keresztező folyosókon, s ha közeledik az ellenség, akár tüzelhetünk is a fal takarásából.

Leugró támadás
Amikor kiterpesztve tartjuk magunkat egy folyosó tetején vagy épp egy csövön mászunk a magasban, a leugrás lehet egyben támadó mozdulat is. Ha ugyanis épp alattunk áll valaki, azt szépen letaposhatjuk.

Mászás
Sam természetesen fel vagy át tud kapaszkodni a kisebb akadályokon, sőt arra is lehetőség van, hogy csatornákon vagy csöveken kapaszkodjon fel. Amikor hősünk valamilyen perem szélén függeszkedik, természetesen araszolhat jobbra vagy balra.

Ereszkedés
A filmekben gyakran alkalmazott módszer, ha a csukott ablakon keresztül, nagy dérrel-dúrral törnek be valahova a kommandósok. Ha találunk egy erős kéményt, az épületek oldalán kötélen leereszkedve ezt a Splinter Cellben is megtehetjük, más kérdés, hogy a látványos belépő előtt kifizetődőbb, ha előbb kívülről, csupán kisebb lyukakat ütve az ablakon likvidáljuk az esetleg bent tartózkodókat.

Majommászás
A csimpaszkodásban külön érdekesség, hogy fel lehet kapaszkodni lábbal is a csővezetékekre. Bár így valamivel lassabban lehet mászni, viszont szűk réseken is átjuthatunk. Kapaszkodás közben a pisztolyunkat is elővehetjük, így tehát vészhelyzetben ilyenkor sem válunk teljesen kiszolgáltatottá – viszont ilyenkor a lábnak szabadnak kell lennie. Hasonlóképpen a lejtős vezetékeken le is csúszhatunk.

Leskelődés
Habár egy igazi kommandós eszköztárában megtalálható a kis az optikai kábellel egybekötött éjjellátó-készülék (aminek a lencséjét az ajtóréseken át becsúsztathatjuk), arra is van mód, hogy a hagyományos módon leskelődjünk. Amennyiben az ajtó nyitása közben hátrahúzzuk a kart, csak résnyire nyitjuk azt, s a látottaktól függően bemehetünk, vagy visszahúzódhatunk.

posztjukat, és elindulnak vizsgálódni. Az őrök reakciói talán még a Metal Geart is meghaladják. Itt ugyanis nem olyan szűk látókörűek, hogy ne fedeznének fel egy 30 méterre somfordáló diverzánst (hacsak nem a sötétben somfordálunk), ha pedig már meglátták minket, de gyorsan eltűnünk a szemük elől, akkor csak nagy nehezen, az egész környéket átvizsgálva nyugszanak meg. Az intelligenciájukhoz hozzátartozik az is, hogy követnek minket az ajtókon keresztül is, ugyanakkor ha csak egy árnyat látnak a távolban, még nem riadóztatnak, hanem csak egymaguk indulnak el megnézni, mi lehetett az. Amennyiben pedig eloltjuk valahol a villanyt, azonnal felfedezik, hogy valami nincs rendben, de azért nem túl gyanakvóak. Akár rá is olthatjuk a villanyt az őrökre, akik először csak meghökkennek, ki szórakozik velük, de nem esnek pánikba: szépen odasétálnak a kapcsolóhoz, és világosságot teremtenek. Vagy legalábbis szeretnének így tenni – más kérdés, hogy ez a kis epizód kitűnő alkalom ahhoz, hogy hátulról elszenderítsük őket. Az ellenség figyelmét világító fáklyákkal is elvonhatjuk, sőt ha vészjelző fáklyát dobunk el, ami heves lánggal ég, akkor azzal a hőérzékelő berendezéseket is megtéveszthetjük.

Hogy egyébként mennyire kell észrevétlennek maradnunk, az az adott küldetéstől függ. Például amikor a védelmi minisztériumba hatolunk be, egyetlen riasztás is kudarcot eredményez, noha ugyanezen küldetésen belül amikor már terhelő bizonyítékok vannak a birtokunkban, többé nem fontos a diszkréció. A legtöbb küldetésnél számszerűsítve van, mennyiszer bénázhatunk, azaz hányszor szólalhat meg a riasztó. A riadók elkerülése végett az egyik legfontosabb teendőnk, hogy ne hagyjunk egyetlen holttestet vagy leütött embert sem feltűnő helyen. Ha ugyanis egy járőr elterülve látja a társát, azonnal gyanút fog, és újabb riadó lesz a vége. Avagy nem is fontos, hogy arra járjon valaki, egyszerűen kivilágított helyen sem szabad hagyni senkit – de erre majd még visszatérek.

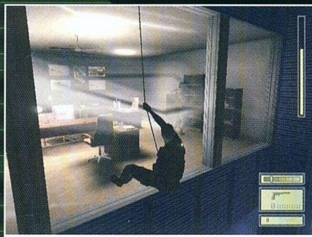
Fontos még tudni, hogy a helyszíneken nem csak az ellenség tartózkodhat. A civilek nem bántanak minket, viszont azért néha muszáj leütni őket, mert riadóztathatják az őröket. Ha netán egy civil észrevesz minket, nem szabad hagyni, hogy a vészjelző kapcsolóhoz érjen. Ebből adódóan esetenként fogócskává vedlik át a játék – bár ha a körülmények megengednek bizonyos humán veszteséget, akár fegyvert is használhatunk. Hasonlóképp az is kerülendő, hogy a biztonsági kamerák felvételén szerepeljünk. A kamerák legtöbbjét egy pontos lövéssel hazavághatjuk, de akadnak golyóálló burkolattal ellátott kamerák is. A szigorúan őrzött épületekben persze egyéb védelmi berendezések is rendszeresítve vannak. A számkódos ajtóhoz ki kell deríteni a belépési kódot, a retinaletapogatóhoz pedig megfelelő (rangú) személy elfogása szükséges. Még kellemetlenebb, amikor egy intelligens automata ágyúval kerülünk szembe. Az „intelligens" ugyanis arra vonatkozik, hogy az üldözőinket nem, minket

↘ A CIA-s kollégákat maximum simogatni szabad...

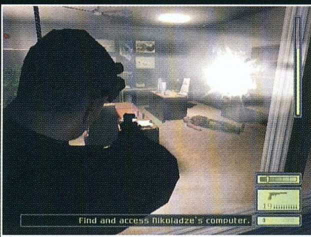
↘ ...de én azért élő pajzsként is bevetem őket

onseResult] ResultCode=0 [Application] Name=Intel(R) Extreme Graphics Driver Software Version=4.66.41 Company=Intel(R) Lang=000e [InstallShield Silent] Version=v6.00.000 File=Log File [ResponseResult] ResultCode=0 [Application] Name=Intel(
y=Intel(R) Lang=000e

A MEGFONTOLT BETÖRŐ



Hoppá! Itt van bent valaki!



Most már csak volt.



Úgyhogy be is nézek.

viszont igen is célba vesz. Az ilyen ágyúkat természetesen deaktiválni kell, de jópofa dolog, hogy csak az intelligenciájukat is kiiktathatjuk, ami azt eredményezi, hogy az üzemeltetőikre is tüzet nyitnak.

Ha netán épp nem tudnánk, mi is a dolgunk, a Start lenyomásával elérhető OPSTAT képernyőn fel vannak sorolva az aktuális küldetés céljai, valamint ugyanott van egy „feljegyzések" menü is, melynél például a számkódok szerepelnek, amiket addig sikerült begyűjtenünk az ajtókhoz. Ilyen kódokat leginkább számítógépekről leshetünk el, ezért minden működő számítógépnél érdemes egy pillantást a képernyőre vetni. A számítógépekről szerzett egyéb információk az imént említett képernyő „records" menüjénél lesznek olvashatók, így háttéranyagot kaphatunk az adott küldetéshez, de térképet is találhatunk ott, ami talán megkönnyíti a tájékozódást.

Ámbár tájékozódási képességre nincs igazán szükség, mert a küldetések elrendezése abszolúte lineáris, tehát gyakorlatilag pályák vannak, amelyeknek van egy kezdőpontjuk és egy végpontjuk. Az már más kérdés, hogy egy-egy részfeladat többféleképpen is végrehajtható. Egy épületbe mondjuk bejuthatunk egyszerűbb és veszélyesebb módon, vagy hogy egy még egyszerűbb példát hozzak fel: a Grúz Védelmi Minisztérium tetejéről leereszkedhetünk az esőcsatornán is, de ugyanígy egy kéményhez rögzített kötélen is. Ügynökünk mozgásrepertoárja szenzációs.

Elő a nagyítóval!

Most, hogy nem győztem ajnározni ezt a játékot, azért szólnom kell néhány olyan momentumról is, ami csöppet visszavesz a Splinter Cell élvezeti értékéből. Történt egyszer, amikor még tapasztalatlan besurranó voltam, hogy egy ereszcsatornán akartam átkapaszkodni egy ablakhoz, de útközben mindig megszólalt a riasztás. Már mindent megpróbáltam, szétlőttem az összes lámpát a környéken, de az adott ponthoz érve mindig megszólaltak a szirénák, holott semmiféle rejtett kamerát, lézersugarat sőt őrt sem láttam a közelben. Miután már vagy huszadszor próbálkoztam újra, és teljesen reménytelennek találtam a helyzetet, akkor lettem figyelmes egy kis üzenetre, ami a csak úgy mellékesen, mint valami apró betűs záradék tűnt fel a főnök szövege után: „Megtaláltak egy hullát." Hát ez szép! Nem elég, hogy csak szövegesen írják ki a hiba okát, hanem azt még a küldetést lefújó sablonszöveg után teszik be, amikor pedig az ember már sérőből nyomja az újrakezdés gombot. Arról már nem is beszélve, hogy vajon miért mindig akkor fedezik fel a hullákat, amikor adott határvonalat átlépünk?



Elgatyáztam a rövidebb utat, így aztán kerítést mászhatok

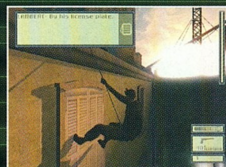
A kritikus pillanatot mutathatták volna inkább mondjuk a Metal Gear 2-ben alkalmazott kép a képben megoldással, amivel egyben azt is megmutathatták volna, melyik hullát hagytuk rossz helyen. Így aztán baktathatunk vissza a korábbi szakaszokra, és pakolászhatunk, míg végre csöndben léphetjük át azt a bizonyos láthatatlan határvonalat. Mindezt még megkeseríti az automatikus mentésrendszer is, ami odáig nagyon baráti, hogy mindig a kényesebb szakaszok előtt kérdez rá a játék, mentsen-e, viszont mivel csakis ezeknél a pontoknál lehet menteni, könnyen eshetünk abba a hibába, hogy egy elbénázott állással írjuk felül a korábbit – mert ráadásul csupán három állásnak van hely. Velem például előfordult, hogy egy szakaszt mindig azzal kellett kezdenem, hogy vissza kellett sétálnom az előző szakasz elejére csupán azért, hogy ott leoltsam a lámpát a hűtőkamrában, ahol az egyik leütött szakácsot „jegeltem le".

No persze elismerem: csak szokni kell a játékszabályokat, és ez valamilyen szinten természetes. Ha pedig már tapasztaltuk, miként kell pakolgatnunk a hullákat, a zseniális pályatervezésnek hála több elakadásra aligha lesz módunk. A játék ugyanis egészen kifinomult módszerekkel „üzen nekünk", merre is kéne adott ponton továbbmennünk. Amikor mondjuk az ellenség egy mérnökét üldözzük az olajfúró-kúton, amit épp amerikai vadászgépek bombáznak, akkor jelzésértékű, ha fölöttünk kitörik egy ablak. Felpillantunk, és lám ott vezet be az épületbe egy cső, amire felcsimpaszkodva továbbmászhatunk. Vagy látunk egy hordót, belelövünk és folyik belőle az olaj. Hát persze, hogy meg kell perzselni az ellenséget! Igaz, az ilyeneknél valamivel bonyolultabb, amikor a járőröket diszkréten kell kijátszanunk, de az ugyebár nem is az elakadás kategóriába tartozik. A pályák között akadnak nagyon hosszúak, melyeknél akár egy-egy napot is igénybe vehet, míg végül kitaláljuk a legideálisabb megoldásokat, de vannak olyanok is, amelyeken 20-30 perc alatt végigrohanhatunk. Egy biztos: nem lehet két óra alatt megmenteni a világbékét, sőt két nap alatt sem.

Elég érdekes, hogy a játék grafikájáról még szót sem ejtettem, holott az előzetes demó verzió és a letölthető videók alapján attól volt mindenki elájulva. Mi tagadás: a Splinter Cell ebben a tekintetben is egy műremek. Gyönyörűek a füsteffektusok, a speciális nézetek effektusai, de még inkább az árnyékhatások. Az ablakokon beszűrődő fényeknél gyakran még a kint lévő fák árnyékai is láthatók a falakon, illetve hát minden lehetséges helyen, merthogy a berendezési tárgyakra, sőt az emberekre is rávetülnek. Sötét folyosón lopakodunk, mire kinyílik egy ajtó, bentről fény áramlik kifelé, és jól látható, amint egy ember árnyéka lesz egyre hosszabb, ahogy kilép a folyosóra. (Kíváncsi vagyok, vajon miként tudják majd ezeket megvalósítani a leendő PS2 és GCN verziókban.) Az is ötletes megoldás, hogy a küldetéseink eredménye rögtön tükröződik a világpolitika alakulásán, mert az egyes bevetések előtt híradót nézhetünk, szintén remek kivitelezésben. Még a tőzsdei árfolyamok is ki vannak írva. Erről a játékról leri, hogy a készítői minden tekintetben a legtökéletesebb élménnyel próbálták megajándékozni a játékost. Ennek érdekében pedig nemcsak a gép grafikai tudását, hanem még az Xbox Live szolgáltatást is csatasorba állították, hiszen hamarosan lesznek letölthető pályák is.

V.Z.
vzoli@ipma.hu





MELLETTE

- Rendkívüli mozgások
- Kifinomult mesterséges intelligencia
- Minden tekintetben gyönyörű pályák

ELLENE

- A hátrahagyott hullákat vajon miért csak akkor fedezik fel, amikor adott ponton áthaladtunk?
- Miért csak három helyre lehet menteni?

PEREPUTTY

- Splinter Cell *Ubi Soft*
- Metal Gear Solid Substance *Konami*
- Hitman 2 *Eidos*

1 játékos NTSC

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	93
HANG	95
SZAVATOSSÁG	85

WWW.SPLINTERCELL.COM

ÍTÉLET

96



Ha ez itt a békefenntartó, milyen lehet a háborús uszító?





Kezdem magam rosszul érezni...

A gondolkodó ember Quake-je

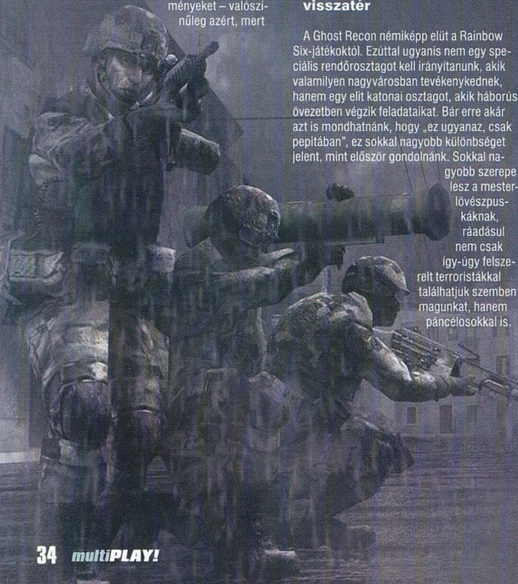
GHOST RECON

TÍPUS TAKTIKAI FPS **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** RED STORM **MEGJELENÉS** 2002.12.16. **PAL**

A jó öreg Tom Clancy szerencsére nem csak a könyvíráshoz ért, de a játékokat is ugyanígy szereti, ezért aztán 1996-ban megalapította saját fejlesztőcégét. A Red Storm ugyan kiadott pár elég ócska programot is (Shadow Watch, Politika), viszont az 1998-as Rainbow Six ezeket könnyedén feledtetni tudta. A taktikai FPS fogalmát megteremtő játék igazi siker lett – ugyanez elmondható folytatásáról, a Rogue Spearról, valamint ezek kiegészítőiről is. Természetesen ezeket átírták több konzolra is (GBC-től PSX-n át egészen N64-ig), ám ezek nem tudták megismételni a PC-s eredményeket – valószínűleg azért, mert ezek a gépek nem voltak elég erősek egy ilyen realisztikus program elbírásához. Ma már persze ilyen gond nincs, így a szintén Tom Clancy nevével fémjelzett Ghost Recon legalább olyan jó formában került át Xboxra, mint amilyen 2001-es megjelenésekor PC-n volt (a pár oldallal később bemutatott PS2-es verzióval sem az a baj, hogy a gép ne bírná az iramot, hanem az, hogy az átiratot készítők olyan marhaságokat raktak bele, amivel az izgalmas játékmenetet teljesen tönkrevágták).

Egy régi kor szelleme visszatér

A Ghost Recon némiképp elüt a Rainbow Six-játékoktól. Ezúttal ugyanis nem egy speciális rendőrosztagot kell irányítanunk, akik valamilyen nagyvárosban tevékenykednek, hanem egy elit katonai osztagot, akik háborús övezetben végzik feladataikat. Bár erre akár azt is mondhatnánk, hogy „ez ugyanaz, csak pepitában", ez sokkal nagyobb különbséget jelent, mint először gondolnánk. Sokkal nagyobb szerepe lesz a mesterlövészpuskáknak, ráadásul nem csak így-úgy felszerelt terroristákkal találhatjuk szemben magunkat, hanem páncélosokkal is.



A történet szerint néhány évvel a jövőben járunk, amikor Oroszországban az ultranacionalista Dimitrij Arbatov vezette csoport kerül hatalomra és a hadsereg segítségével megpróbálják visszaállítani a Szovjetunió „dicső" napjait. Elsőként Belorussziát, Ukrajnát és Kazahsztánt csatolják magukhoz – egyelőre szerződéssel, erőszak nélkül – és boldogan nézik, hogy a többi volt tagállamban is egyre erősebbek az oroszbarát hangok. Az első katonai akciók 2008-ban, Grúziában történnek, ahol az Arbatov által pénzelt gerillák összecsapnak az önállóságot támogató kormányerőkkel. A grúzok végül az Egyesült Államok segítségét kérik, és itt jövünk mi a képbe – a Szellemek ugyan sosem feltűnőek, viszont mindig a legfontosabb helyeken vetik be őket.

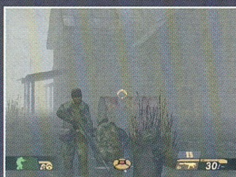
Az első öt missziónk tehát Grúziában játszódik, és már itt megmutatkozik a Ghost Recon egyik legnagyobb erénye: a változatossága. Minden egyes küldetésnek jól kidolgozott sztorija van, amely kitűnően illeszkedik a kitalált háttértörténetbe – nem véletlen, ez az a rész, amit maga Clancy is átnézett és tanácsokat adott hozzá. Először például mindenki azt hiszi, hogy a balhé ki fog merülni kisebb határvillongásokban, így csak egy gerillatábort kell szétvernünk, illetve egy lezuhant felderítő repülő katapultált utasait kell kimentenünk a fogságból. Később aztán mindenkit meglepetésként ér, hogy az orosz tankok átlépték a határt, és amíg meg nem érkezik az erősítés, nekünk kell tartani az egyik hegyszorost. Bár ez sikerül, de a ruszkikat nem lehet megállítani – miután kimentettünk két békefenntartót egy ostrom alatt levő faluból, a Tbiliszíben levő nagykövetség tetejéről kell helikopterre kapnunk. Épphogy el tudunk menekülni, mert az első páncélos egységek már betörtek a városba, nem is beszélve a mindenhol csapatosan járőröző felkelőkről.

Itt következik a második felvonás, vagyis a balti front – merthogy Arbatovék itt is megpróbálják feléleszteni az elnyomás régi, nemes hagyományát. Először még csak nevünkhöz méltóan felderítő akciót kell teljesítenünk, de aztán már sokkal komolyabb mókákban lesz részünk: hídrobbantás,

Ott egy grafikus! Mindenki: tűz!




↗ Ahogy nézem, a fiúk kicsit leheveredtek pihengetni


↗ A fiúk felkészültek az Xbox-exkluzív ház megostromlására


↗ Rendesek ezek a vodkaivók: szépen felsorakoztak a kedvemért


↗ Bár ezt szívesebben likvidálnám…


↗ …felhatalmazásom csak erre szól

légelhárító lövegek kiiktatása, emberrabló akció az orosz vonalak mögött, illetve végül a Vilniust felszabadító tankok biztosítása.

A játék lezárásaként a hátráló, menekülő „szovjet" egységek visszaszorításával, illetve eliminálásával megbízott hadtesteket kell segítenünk. Itt az első feladatunk hadifoglyok kiszabadítása lesz egy börtönné átalakított kastélyból, aztán pedig a még mindig a szélsőségeseket támogató haditelepre kell lesújtanunk. Kikötő Murmanszkban, új repülőket tervező üzem Arhangelszkben – egyre megy, mindent felrobbantunk! A végső dolgunk pedig Moszkva elfoglalása lesz, mégpedig két lépcsőben: először a város ellen vonuló lett, észt és amerikai tankok előtt tisztítjuk meg az utat, aztán pedig egészen a Vörös Térig nyomulunk előre, ott kell leszámolnunk az azt védő páncélosokkal.

A szellemek már a házban vannak

A szovjet álmok megsemmisítése összesen 15 küldetést jelent, ezek mindegyikében két, háromfős alakulatot vezényelhetünk. Az összehangolt mozgás nagyon fontos lesz, enélkül Veteran nehézségi fokozattól csak nagyon nehézkesen győzhetünk a trükkösebb pályákon. Ez egyébként nemcsak hasznos, de rendkívül valósághű is: így egyszerre kétfelől hatolhatunk be egy épületbe, elküldhetjük a másik csapatot egy fontos helyszín biztosítására, vagy éppen elterelhetjük velük az ellenfél figyelmét. Tényleg olyan, mint a filmekben – és ezért érdemes minél összetettebb akciókat kitervelni. Mi a két osztag bármelyik tagja felett bármikor átvehetjük a közvetlen irányítást, ilyenkor két társunk automatikusan követ minket, a másik bandát pedig a bal flipperkarral előhívható parancsnoki térkép segítségével irányíthatjuk (itt zoomolhatunk is, így sokkal precízebben adhatjuk ki a parancsainkat). A terveink kidolgozása, azaz a parancsnoki térkép használata közben az idő megfagy, bőven van időnk gondolkozni.

Tulajdonképpen parancsból mindössze egyféle van: megadhatjuk nekik, hogy hová menjenek – ha több pontot jelölünk ki, akkor azokat egymás után keresik fel. Persze nemcsak ennyi befolyásunk van rájuk: megadhatjuk, hogy miként mozogjanak, illetve, hogy miként viselkedjenek, ha megpillantanak egy ellenfelet. A mozgásukat három különböző paranccsal irányíthatjuk. A Hold értelemszerűen azt jelenti, hogy tartják a helyüket, és csak akkor indulnak tovább, ha feloldjuk ezt a státuszt. Az Advance az alapállapot, ilyenkor futólépésben haladnak előre katonáink, egészen addig, amíg tüzet nem nyitnak rájuk. Ilyenkor azonnal védekező állást vesznek föl, megpróbálják kilőni ellenfeleiket – ez azt jelenti, hogy ilyenkor automatikusan Hold állapotba kerülnek (ezt jelzi egyébként a Team pinned down rádióüzenet is). A legvadabb előretörést az Advance at all Cost jelenti, ilyenkor a csapat megindul a célállomás felé, tekintet nélkül a veszteségekre. Ha tüzet nyitnak rájuk, akkor azt ugyan viszonozzák, de közben sem állnak meg. Az agressziójukat is három opció közül választva határozhatjuk meg. A legpacifistább a Recon, amikor embereink csak akkor nyitnak tüzet, ha már támadás alatt állnak, ráadásul mindig a legkisebb zajt csapó fegyverüket használják. Az Assault az alapbeállítás, ekkor embereink azonnal tüzet nyitnak, ha megpillantanak valakit. A Supress-mód a legdurvább, így már akkor is a ravaszhoz nyúlnak, ha csak gyanítják, hogy egy ellenfél az adott területen bujkál. Sőt, ha az ellenfél elmenekül, mondjuk bebújik egy szikla mögé, akkor még párszor a biztonság kedvéért megszórják a területet.

A kétféle beállítást – tehát a mozgásra, illetve a harcra vonatkozót – akárhogy kombinálhatjuk, és ezeket a beállításokat szintén a parancsnoki térképen módosíthatjuk. A rendszer ugyan pofonegyszerű (nem hittem volna, hogy ilyen könnyű lesz két csapatot egyszerre, hatékonyan irányítani), ám rengeteg lehetőséget kínál. Mindez annak köszönhető, hogy mind a csapattársaink, mind az ellenfeleink elég realisztikusan, okosan viselkednek. A mi fiaink mindig próbálnak úgy helyezkedni, hogy a lehető legnagyobb szögből legyenek védettek, ráadásul egymást is fedezik. Célpontjaink nagy része elhelyezkedésének köszönhetően jelent veszélyt, másrészt pedig annak, hogy elég alattomosan viselkednek. Tűzharc esetén ők is azonnal valami védett területre húzódnak, és ha nem találnak ilyet, akkor végső elkeseredésükben a földre vetik magukat, hogy kisebb támadható felületet mutassanak. Persze a játék vége felé, amikor már az elit orosz kommandósokkal kerülünk szembe, nem ilyen bujkálós fickókra kell számítanunk, hanem Kalasnyikovval őrülten lövöldöző megszállottakra.

Mivel a legtöbb szituációban (főként a

A TÖBBJÁTÉKOS-MÓDOK

Mission (kooperatív): Az egyjátékos-mód 15 küldetését játszhatjuk újra, minden feladatot teljesítenünk kell.

Firefight (kooperatív): A pályákon levő összes ellenfelet ki kell készítenünk a megadott idő alatt.

Recon (kooperatív): Az ellenfelekkel zsúfolt pálya ellentétes végén levő pontra kell eljutnunk.

Search & Rescue (csapat): A pálya közepén van három túsz, akiket el kell vinnünk a bázisunkra. Az a csapat nyer, aki először gyűjti be az összeset.

Domination (csapat): A pályán öt zóna van megjelölve, ha elérünk egy ilyet, az a saját színünkre változik, és minden másodpercben egy pontot ad nekünk. Amelyik csapatnak az idő lejártakor több pontja van, az nyer (természetesen át lehet színezni az ellenfél zónáit).

Siege (csapat): A védekező csapatnak meg kell védenie a megjelölt zónát a támadóktól a beállított időtartamig. A támadók akkor nyernek, ha egyikük öt másodpercig élve a zónában tud maradni.

Last Man Standing (csapat, szóló): Az nyer, aki utoljára életben marad – lehet két csapattal is játszani.

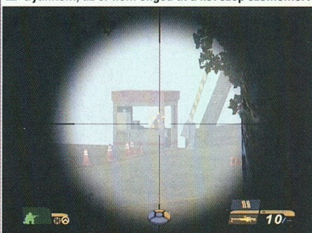
Hamburger Hill (csapat, szóló): A pálya közepén van egy zóna, oda kell eljutnunk. Minden egyes, a zónában egyedül eltöltött másodpercért kapunk egy pontot. Akinek az idő lejártakor a legtöbb pontja van, az nyer – lehet két csapattal is játszani.

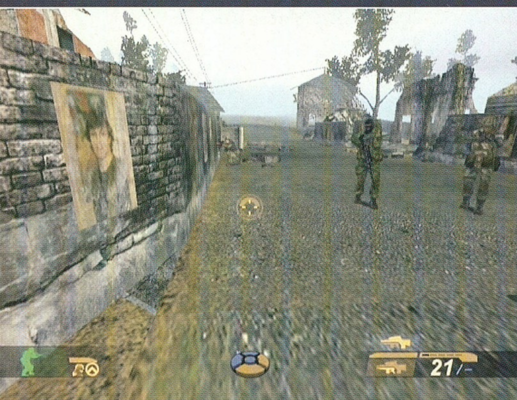
Sharpshooter (szóló): Az nyer, akinek az idő lejártáig legtöbb ellenfelét gyilkolta meg – akkor is, ha már ő is halott.

Cat & Mouse (szóló): Mindenki „macskaként" kezd, és aki először öl, az lesz az „egér". Innentől kezdve csak egy pisztolya lesz, és így kell minél több ellenfelét leölnie. Ha egy macska megöli az egeret, ő veszi át a helyét. Pontot csak az egérként végrehajtott ölések érnek – akinek a legtöbb van az idő lejártakor, az nyer.

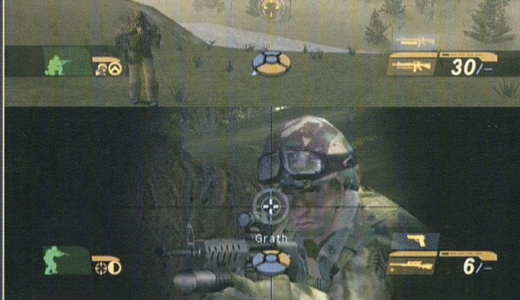
↘ Jaj, ugye nem zavartam meg a szalonnázást?


↘ Bár most meglőttek, azért még mindig 1:0 ide


↘ Gyanítom, az őr nem enged át a két szép szememért




↗ A grúz Balázs Pali plakátjánál még a sokat látott kommandósok is lecövekelnek



↗ Remélem az Alzheimer-kór nem fog hirtelen lecsapni az emberemre

AZ IDEÁLIS CSAPAT



Bár természetesen mindenkinek meglesz a kedvenc karaktere, mégis érdemes megfontolni, hogy a küldetésekre a következő felállással vállalkozzunk: négy rifleman, és két sniper, mégpedig egyenlően elosztva a két csapat között. Amennyiben a küldetés robbantási szakértőt kíván, vagy egyszerűen csak tankokra kell számítani, akkor a miáltalunk irányított csapatban az egyik riflemant cseréljük le egy demolitions expertre (azért a mienkben, hogy mindig körülöttünk legyen).
Ha sikerült minden specialistát megszereznünk, akkor a következő felállást tudom ajánlani: Grey-Gordon-Ibrahim, illetve Ramirez-Cohen-Galinsky. Ha robbantani kell, akkor Henkelt, ha tankokat kell kilőni, akkor pedig Tunney-t tegyük be Gordon helyére. Ezzel a csapattal minden küldetést könnyedén teljesíthetünk, sehol nem lehet gondunk.





nagy orosz pusztában) szinte bárhonnan tüzelhetnek ránk, ezért kapunk egy kis segítséget: a képernyő közepén, alul található a „fenyegetettség kijelző". Ez mellesleg iránytűként is funkcionál (és innen olvashatjuk le, hogy merre van az a hely, amit a parancsnoki térképen megjelöltünk), de sokkal fontosabb, hogy megmutatja, hogy merre vannak ellenfeleink. Hatótávolsága végtelen, viszont a pontossága elég gyenge – arra jó, hogy ha tüzelnek ránk, nagyjából tudjuk, hogy honnan. Ha egy ellenfélhez 40 méternél közelebb kerülünk, akkor a kis kör közepe vörösre vált, ilyenkor mindig legyünk nagyon óvatosak.



Szellemi képességek

Minden küldetés előtt kiválaszthatjuk embereink közül, hogy kit szeretnénk az adott küldetésen a két csapatban látni (a küldetés elején mindig az alfa-kommandó első emberét irányítjuk, de mint már említettem, később bármikor átvehetjük a többiek felett is az irányítást). Az első misszió előtt 12 emberünk van, mégpedig hat rifleman (lövész), illetőleg kettő-kettő a többi karakterosztályból. Mindegyik rendelkezik egy alapfegyverrel, illetőleg egy másodlagos felszerelési tárggyal, ami az extra lőszertől a távcsövön át egészen a páncélökölig terjedhet – ezek közül mi választhatunk.

A katonáknál igen fontos szempont a négy alaptulajdonságuk, melyeket a program betűkkel jelöl. A W(eapons) a visszarúgást csökkenti, illetőleg a célzást könnyíti meg azáltal, hogy a célkereszt hamarább visszaáll eredeti méretére (eddig nem említettem: a mozgás közbeni célzás nehézségét szimulálandó, ha nem egy helyben állunk, akkor a célkereszt kitágul, és így lövéseink sokkal nagyobb szóródással csapódnak be). Ez egy rendkívül hasznos képesség, már csak azért is, mert ez befolyásolja a gépi irányítású katonáink pontosságát. A S(tealth) a rejtőzködő képességet jelenti, minél magasabb, annál közelebb óvakodhatunk egy ellenfélhez, illetve annál nehezebben látnak meg minket a nyílt területeken. Ez a másodlagos fontosságú képesség, ha maximumra turbóztuk valakinek a célzását, akkor ezt növeljük. Az E(ndurance) tulajdonképpen az életerőt jelenti: minél magasabb ez a jellemzőnk, annál több lövést bírunk ki. Ez azért nem annyira hasznos, mint gondolnánk, mert – teljesen realisztikusan – homlokra ugyebár nem lehet gyúrni, tehát egy fejlövés akkor is azonnal felborít minket, ha kitartásunkat már az egekbe tornásztuk. A negyedik tulajdonságunk, a L(eadership) a vezetői képességeket jelenti. A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy minden szakaszunkban a legjobb parancsnok erősíti a többiek teljesítményét: minden harmadik pontért ebben a kategóriában eggyel megnő a többiek minden statisztikája. Értelemszerűen ezt csak a két erre kiválasztott karakternél érdemes fejleszteni, és náluk is csak a hatos fokozatig – mivel mindegyik tulajdonság nyolcas szintig mehet fel, tovább nincs értelme növelni. Minden sikeres küldetés után az abban résztvevő, és azt túlélő katonák kapnak egy pontot, amit szabadon eloszthatunk. Ha esetleg lesérül valaki, akkor egy küldetést ki kell hagynia, hogy ismét makkegészséges legyen; ha pedig valaki meghal, akkor inkább kezdjük elölről a küldetést, vagy töltsük vissza az állást (menteni bármikor lehet, igaz, csak egyetlen helyre).

Lehetőségünk lesz különleges felszerelésű, magas képzettséggel rendelkező emberek, ún. specialisták megszerzésére, amihez az szükséges, hogy a küldetésekben sikerrel hajtsuk végre a plusz feladatokat. A gép ezeket X-szel jelöli a pálya küldetései között, általában ezek a feladatok nem túl nehezek, csak egy kis kitérőt jelentenek, meg pár ellenfelet, akikkel különben nem találkoznánk (egyébként ha kiirtunk minden ellenfelet a pályáról, akkor azt a gép automatikusan megnyertnek tekinti). Mindenképpen érdemes ezeket a feladatokat is elvégezni, nemcsak a specialisták miatt, hanem azért is, mert ezek a legtöbbször igen hangulatosak, és egy kis extra kihívást jelentenek. A specialisták mellett lehetőségünk lesz más rejtett dolgok megszerzésére: hogy mit és hogyan is tudunk megszerezni, azt a főmenüből elérhető dossziénkban olvashatjuk el. Mivel ott tételesen felsorolnak mindent, csak ízelítőként említeném meg a négy kinyitható többjátékos-módot, egy még durvább fegyvert a specialistáknak, illetve a különböző kódokat.

Minden küldetés előtt érdemes figyelmesen meghallgatni az eligazítást, mert így kis















↗ Jól van fiúk, szálljatok be, innen „kocka" Ladával megyünk

A KATONÁK

■ RIFLEMAN: Ő az átlagos katona a csapatban, érdemes minél többet alkalmazni belőlük. Egy M16-ossal vannak felfegyverkezve (a tárban 30 töltény van), amihez csatlakoztathatnak gránátvetőt, de vihetnek magukkal M9-es pisztolyt, extra lőszert, vagy távcsövet is.

■ SUPPORT: Leírása szerint kiegészítő feladatokat lát el, de igazából ő az, aki a zárt területeken, épületekben a legnagyobb eséllyel küzdhet, hiszen egyrészt neki van a legerősebb páncélja, másrészt pedig M249-esében 200 golyót tárol, amit rendkívül gyorsan eresthet ki. Kiegészítőként természetesen az extra töltény a leghasznosabb, de vihetünk távcsövet, M9-est és repeszgránátot is.

■ SNIPER: Mindenki kedvence, a mesterlövész itt is igen erős lett, hiszen M24-es puskájával igen nagy távolságokból le tudja szedni az ellenfeleket. Mivel ebben a fegyverben csak hat golyó fér el, célszerű némi plusz lövedéket szállítani vele, de dönthetünk az M9-es (hangtompítóval vagy anélkül), esetleg a repeszgránátok mellett is.

■ DEMOLITONS EXPERT: A robbantási szakértő néhány küldetésben egyenesen elengedhetetlen lesz (gyakorlatilag nem is kezdhetjük el nélküle a küldetést), máskor viszont nem nagyon éri meg magunkkal vinni. Egy M4-essel van felszerelve, de ennél sokkal fontosabb a másodlagos felszerelése, ami vagy egy M136-os páncélököl (a tankokat és lövegeket csak ezzel szedhetjük le), vagy egy kupac robbanószer a szabotázsakciókhoz.

segítséget is kapunk a csapat összeállításához – igaz, hogy lehetőség van egy automata rendszer bekapcsolására, de sokkal jobban járunk, ha mi választjuk ki katonáinkat. Ha összeválogattuk a Piszkos Tizenkettő felét, akkor már a dolgok nagy része rajtunk múlik: a harcmezőn találjuk magunkat. Érdekes, hogy – noha FPS-nézetet használ a játék – a fegyver csöve nem lóg bele a képbe, csak a célkeresztet látjuk. (Ez igazából nem is baj, egyáltalán nem hiányoltam a dolgot.) Nézzük meg a parancsnoki térképet, találjuk ki, hogy a célpontokat milyen sorrendben látogatjuk meg, és óvatosan, a másik csapatot folyamatosan irányítgatva közelítsünk az első felé. A katonáink által végrehajtható mutatványok sora igen rövid: le tudunk térdelni, illetve hasalni. Ezen felül kinyithatjuk az ajtókat, illetve bekapcsolhatjuk az éjjellátó szemüvegünket. Ugrani nem tudunk, ráadásul oldalazáskor, és még inkább hátráláskor egy elkábított csiga sebességével haladunk. (Persze, élethű, de a játékban azért egy kicsit zavaró is volt.) Szintén igen fontos, hogy zoomolni nem csak a mesterlövészpuskával lehet, hanem minden mással is. Igazából nem is zoomolás ez, hanem koncentrált célzás – ez pont elég ahhoz, hogy kiszúrjuk a legtöbb ellenfelet.

A Szellemek együtt érzik jól magukat

Bár a Ghost Recon egyedül is sok kihívást nyújt (a sztori-mód mellett ott van ugye az ötven megszerezhető bónusz, illetve a Quick Mission-mód, ahol bármelyik pályát kipróbálhatjuk négy játékmódban), az az igazi, ha többen próbálkozunk, akár együttműködve, akár egymás ellen. A játék minden lehetőséget megad ehhez, nem sok olyan program volt, ami ilyen széles spektrumát nyújtaná a multiplayer-módoknak. Igaz, osztott képernyőn csak ötféle lehetőségünk lesz (egyértelműen a kooperatív módok a legjobbak – itt a két emberi játékos a két csapatot vezeti), de ha link-kábellel összekötünk több gépet, akkor megnyílik a többi játékmód is. Ezeket három nagy csoportba oszthatjuk. A kooperatív lehetőségekben maximum hatan vehetnek részt, ilyenkor minden ember a jófiúk oldalán harcol. A csapatjátékokban 12 a maximum megengedett létszám, ilyenkor két oldal csap össze – természetesen a két, egyenként háromfős szakasz szabálya itt is él. És végül vannak a szóló játékok, ahol mindenki saját magáért küzd, itt nincsenek szövetségek – itt legfeljebb 16-an próbálkozhatunk.

Ehhez persze az kell, hogy nyolc Xboxot dugjunk össze, ráadásul egy olyan teremben, ahol van ugyanennyi tévé is. Belátható, hogy ez nem egykönnyen teljesíthető feltétel, ezért aztán a fejlesztők lehetővé tették az internetes játékot is az Xbox Live hálózatán keresztül. Mivel még decemberben megérkezett az ehhez szükséges felszerelésünk (bővebben lásd később), természetesen kipróbáltuk, hogy miként muzsikál a dolog. Egyetlen nagyobb hibát leszámítva – a szerverek megtalálása nem megy könnyen, viszont ezen a fejlesztők talán még január folyamán segítenek – a Ghost Recon fantasztikusan működött. Ugyan szóló játékot nem sokat játszottam, mert szerintem a GR a csapatmunkára épül, viszont annál többször vetekedtem csapatban, illetve kooperálva. Mindkettő rendkívül élvezetes volt, főképp a valós idejű kommunikációnak köszönhetően (habár kicsit zavaró, hogy ahhoz, hogy a többiek hallják a mondandónkat, le kell nyomnunk a fehér gombot). Szinte már sajnáltam szegény gépet, amikor hatan előre eltervelt stratégia szerint rohamoztuk meg a búvóhelyét. Rengeteg élményben volt részem, melyek közül a legemlékezetesebb talán az volt, amikor két másik mesterlövésszel együtt kúszva jártuk be a pályát, és két rövid gyilkolás között megváltottuk a világot: kibeszéltük az iraki helyzetet, a Gyűrűk Ura-filmeket és a kocsikat. Sok jó háborús játékkal játszottam már, de ez volt az első, hogy tényleg ott éreztem magam a fronton! Azóta is minden héten legalább egy estét (értsd: nyolc-kilenc órát) online Ghost Reconozással töltök – mindenkinek ajánlom, hogy ha megvan rá lehetősége, próbálja ki, mert megbánni semmiképp nem fogja!

Szellemjárta motor

Miután – remélhetőleg – az extázisig lelkesítettem mindenkit, ideje kicsit lehűteni a kedélyeket. A programon meglátszik, hogy egy lassan két éves program átirata, mert az Xbox tudásához képest elég keveset nyújt látvány terén. (Elég, ha csak az e havi másik Tom Clancy-játékot említem…) Persze tudom, itt sokkal nagyobbak a pályák, ráadásul itt sokkal több karakter van egyszerre a képernyőn, mint ott, de azért ez akkor is túlzás. A csapattársaink ugyan elfogadhatóan néznek ki, és az is nagyon bejött, ahogy a szél mozgatja a fákat, de a szögletes sziklák és falak, a gránátok szörnyű robbanása, valamint néhány nagyon otromba tereptárgy (a szétlőtt házak, és a kocsik különösképpen ocsmányak közelről) viszont már néha felszisszenésre késztetett. És akkor a belátható távolság kurta voltát még nem is említettem (könyörgöm, a PS2-verzióban sokkal messzebbre látni!). Cserébe a hangok pompásak, legyen szó a szirteken hallható sivító szélről, a barlangok visszhang-effektjéről, vagy a fegyverek eltérő csattanásáról. Mindezt volt szerencsém Dolby 5.1-ben élvezni, úgyhogy azt kell mondanom, hiába tette magasra a mércét ezen a téren a Medal of Honor, komoly kihívóra talált.

És ez nem csak a hangokra vonatkozik, hanem a program egészére is! Nem csak az online lejátszott meccsek felejthetetlen élménye mondatja velem, hogy a Ghost Recon a tavalyi év egyik legjobb Xbox-játéka volt, de az egyjátékos-mód is (persze ne könnyű fokozaton próbálkozzunk, úgy nem olyan izgalmas) túlszárnyalta előzetes várakozásaimat. Ha nincs lehetőséged az Xbox Live-ot kipróbálni, akkor még mindig ott van az osztott képernyős kooperatív mód, ami szintén kellemesen szórakoztató órák forrása lehet.

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE

■ Változatos küldetések, realisztikus játékmenet
■ Rengeteg megszerezhető bónusz
■ Sokféle többjátékos-módot, akár online is

ELLENE

■ Technológiai szempontból elég elavult
■ Hiányoznak a Desert Siege küldetései
■ Az online játékkal akadnak gondok

PEREPUTTY

■ Halo
Microsoft
■ Tom Clancy's Ghost Recon
Ubi Soft
■ TimeSplitters 2
Eidos

1-16 játékos NTSC WWW.GHOSTRECON.COM

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	71
HANG	93
SZAVATOSSÁG	95

ÍTÉLET





↗ Téged akkor most szépen visszadöngöllek a földbe









↗ Bleöeh! Te mikor mostál utoljára fogat?!



↗ Lőn világosság - hála Trickynek

STAR FOX ADVENTURES

Róka rege Zelda-módra

TÍPUS KALAND **KIADÓ** NINTENDO **FEJLESZTŐ** RARE **MEGJELENÉS** 2002.11.22. **PAL** 2002.09.24. **NTSC**

Ritka az olyan játékfejlesztő, amelyik sok év alatt egyetlen gyengébb munkát sem ad ki a kezei közül, vagy akár csak átlagosnak nevezhetőt sem. Nomen est omen: a Rare mégis egy ilyen ritka jelenség. Egyelőre még nem tudni, ki járt jobban: a Microsoft, aki nemrégiben felvásárolta a nagy múltú brit céget, vagy a Rare-től megváló Nintendo, aki a drágán fenntartható exkluzív címek helyett így most több külső fejlesztésű GameCube-játékot támogathat. A fenti tényállás miatt mindenestre két dolog biztos: a Star Fox Adventures a Rare utolsó Nintendo-játéka, melynek a minőségére ezúttal sem lehet panasz. Maximum a műfaj miatt méltatlankodhatnak az öreg motorosok, akik SNES-es és N64-es Star Fox játékok után szívesebben látták volna a kedvenc hőseiket ismét egy tiszta akciójátékban, de most ehelyett egy "zeldásított" Star Foxot kapnak.

Szó se róla, már régóta nem volt kérdéses, hogy a "csillagharcos" róka és a társai egy akció/kalandjátékban fognak visszatérni, hiszen ugyanarról a játékról van szó, amit a Rare még anno Dinosaur Planet néven harangozott be, s amivel a végsőkig kitartó N64-rajongók legnagyobb bánatára olyan sokáig szöszmötöltek, hogy végül GameCube-fejlesztésként ért a finisbe.

Egy messzi-messzi galaxisban

Nyolc év telt el a Lylat rendszer naptára szerint, mióta Fox McCloud és társai legyőzték az eszelős tudóst, a világuralomra törő Androsst. Az ünneplés után a Star Fox csapat visszatért a mindennapi munkájához, azaz naphosszat csak járőröznek a galaxis különböző pontjain, megvédve a területüket bármilyen külső fenyegetéssel szemben. Ilyen fenyegetésnek azonban az utóbbi időben nyoma sem volt: a Great Fox anyahajó legénységén ezért óhatatlanul úrrá lett az unalom, ami végül oda vezetett, hogy Falco Lombardi angolosan távozott – állítólag azért, hogy szabadabb és jövedelmezőbb élet után nézzen. Utána következett Slippy Toad, aki a pilótakarrierjét egy állásra cserélte le a Corneriai Fegyverkutató és Fejlesztő intézetnél, ahol kiélhette feltaláló hajlamát, miközben Fox mentora, Peppy Hare szintén visszavonult az aktív szolgálattól, s már csak mint navigátor és tanácsadó van jelen a csapatban. A Great Fox tehát már látott szebb napokat is: a hatalmas anyahajót üzemben tartani jelentős summát igényel, jövedelmező megbízásokra lenne szükség, pedig hát a zsoldosok élete egyre nehezebb. Így esik meg, hogy Fox és társai immáron csak sodródnak a világűrben, s reménykednek, hogy egyszer felbukkan a hajón Pepper Generális hologramja, s ismét egy jól fizető küldetést bíz rájuk.

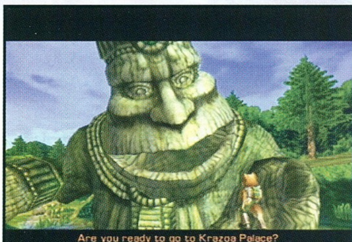
Egy szép nap aztán a várva várt esemény bekövetkezik: segélykérő hívás érkezik a Dinoszaurusz bolygóról, mely planéta valamilyen okból szó szerint szétszakadt. Ugyanezen hívást fogja Krystal is, a szépséges rókalány, aki azt kutatja, miért kellett megsemmisülnie hazájának, a Cerinia bolygónak. Mivel úgy érzi, most választ találhat a kérdéseire, s ő ér a helyszínre elsőként, a Star Fox Adventures az ő történetével indul – jóllehet csak egy rövid fejezet erejéig irányíthatjuk a leányzót. Éppen csak megismerkedhetünk a katasztrófahelyzetért felelős Scales generálissal, majd a Krazoa-szentéllyel, ahol a helybélieket éltető Krazoa-lelkek laktak. Bizony múlt időt kell használni, mert amikor Scales hordái megrohamozták a bolygó négy létfontosságú templomát, és elrabolták belőlük a vidék egységét biztosító négy különleges varázskövet, hatalmas darabok szakadtak ki a bolygóból, és a Krazoa-lelkeket pedig kénytelenek voltak a Földönjárók (ez az egyik helybéli dinoszaurusz törzs) elrejteni a palotában. Krystal szerepében viszonylag hamar rábukkanunk az egyik lélekre, aki egy teszt elé állítja hősnőnket, s miután bizonyítottuk a megfigyelőképességünket, visszavihetjük a lelket a szentélybe. Krystallal ott viszont egy kis "baleset" történik, így a többi lélek felkutatása már Foxra – no és a csapatára – hárul.











A jóképű helyi fuvaros, a Teleport Szikla



Megvan a második lélek!







Robbanóanyagot cipelni nem egy életbiztosítás

Tricky

Nehéz elhinni, hogy a pajkos Tricky herceg fogja egyszer irányítani a Földönjárók törzsét. Minthogy az apja börtönben sínylődik, a világuk jövője sötétbe borult. Vajon egy véletlen barátság fogja megmenteni a Dinoszaurusz planétát?

A DÍNÓK NYELVE

Akárcsak egy Star Wars moziban, sokat adtak a Dinoszaurusz bolygó sajátos kultúrájának kialakítására, ami abban is megnyilvánul, hogy a helybéliek valami hottentotta nyelvjárásban társalognak. Csak az a furcsa, hogy a lényegesebb főnevek – így például Scales rangja – angolul hangzanak el. Igaz, a nyelvészek és a kódfejtők nyilván a maradék szövegben is felfedezik az angolt, ugyanis egyszerű kriptogramról van szó a következő betűk felcserélésével:



Angol betű:	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
Dinó betű:	U R S T O V W X A Z B C M D E F G H J K I L N P O Q

A dínók nyelvének megértése egyébként abszolúte nem szükséges, hiszen minden párbeszéd feliratozva van – a sztori szerint Slippy látja el Foxot egy fordító készülékkel.

Ismerkedés a hellyel és a helybéliekkel

A legelső teendőnk Foxszal, hogy leereszkedjünk a bolygóra. Az űrhajózás klasszikus Star Fox pályákon zajlik, vagyis nem túl nagy mozgástérrel rendelkezve fix útvonalon repülünk végig, s eközben aszteroidákat kell kerülgetnünk, ellenséges űrhajókat és aknákat lőhetünk ki, növelhetjük a tűzerőnket különböző powerupok felvételével, s végső soron az a cél, hogy adott számú aranygyűrűn átrepüljünk – így nyithatjuk meg az adott úti célt védő energiapajzsot. Ezek a pályák sajnos elég rövidek, viszont mindig keményednek, valahányszor majd egy új cél nyílik meg előttünk – egyre sűrűbb az akció, és egyre több aranygyűrűn kell átrepülni.

A bolygó felszínén hamar kiderül, miről is szól a játék valójában. Tömören fogalmazva: a Zelda a Lylat rendszerbe költözött. Mindenekelőtt fel kell vennünk a pálcát, amit még Krystal ejtett el a legelején: ez lesz a legfontosabb eszközünk. Pepper generális ugyanis "elfelejti" felfegyverezni hősünket, mondván Fox előbb szokott lőni, mint kérdezni, és ez a békefenntartásnál nem a legelőnyösebb. Sebaj: a pálcával szépen elagyabugyálhatjuk a SharpClaw nemzetségbe tartozó dínókat (azaz Scales katonáit), és egyéb ellenséges kreatúrákat. A pálca mindemellett más dolgokra is használható. A helyi fizetőeszköz például a Szkarabeusz, mely bogárfajta szívesen rejtőzik nagy, kerek sziklák alá. A pálcát erőkarként használva benézhetünk a kövek alá; zöld bogarak egyet, a pirosak pedig tizet érnek. A pálca ezenkívül varázserővel is rendelkezik, pontosabban felruházhatjuk azt mindenféle bűverővel. A Dinoszaurusz bolygón több titkos varázsbarlangot is találhatunk, melyek közelében a pálca izzani kezd valamilyen színben. Ha ezeket a barlangokat feltárjuk, bennük fejleszthetjük a pálcát például olyan tulajdonságokkal, minthogy lőhetünk, magasabbra ugorhatunk, fagyaszthatunk, vagy földet döngethetünk vele. Ezekhez a praktikákhoz muníció is szükséges: sokfelé teremnek olyan növények, melyek virágaiból színes ékköveket arathatunk le, amik felvételével tölthetjük a varázserő kijelzőjét. Esetenként a pálca energiájával mást is tehetünk, jó példa erre, hogy az általunk elfoglalt ellenséges ágyúk üzemeltetéséhez is ez való, vagy amikor Slippy egy álcát küld nekünk a SharpClaw börtönből való szökéshez, az is varázserőt használ.

Az irányítás szemlátomást úgy lett megoldva, hogy a játék minél alacsonyabb korosztály érdeklődését is felkeltse. Ehhez az a módszer volt a legalkalmasabb, amit még az N64-es Zeldához találtak ki, nevezetesen folyamatosan ki van írva, hogy mit tehetünk a gombokkal. Sőt a használható



Fox McCloud

Nyolc év telt el Andross legyőzése óta, Fox McCloud időközben érett vezetővé vált, elismert akcióhős. Még mindig aktív pilóta, ért a fegyverekhez és a harcművészetekhez, mely tulajdonságai most nagy szerephez jutnak.

Klasszikus Star Fox pályák az öreg rókáknak




Krystal

Az egyetlen túlélőjeként a megpecsételt sorsú Cerinia bolygónak, Krystal a galaxist járja, s keresi a magyarázatot a katasztrófára. Amikor egy segélykérő üzenetet vesz a Lylat rendszer egy aprócska bolygójáról, úgy érzi, ott kell keresnie az igazsághoz vezető utat.



Az a bárd sem piskóta, de az én botom még jobb



Nehogy már éhen haljon szegény Tricky!



Errefelé fura helyre szokták rakni a kilincset







dolgoknál szintén megjelennek bizonyos ikonok, amelyek utalnak arra, milyen gombot kéne használni – így gyakorlatilag nem fordulhat elő, hogy valami érdekes tárgy (vagy akár csak egy repedés a falon) elkerüli a figyelmünket. Tipikusan Zeldás vonás az is, hogy mind az ugrás, mind a létramászás automatikus – nincs hozzájuk külön gomb.

Ami viszont a kiosztást illeti, az A gomb mindig aktiválásként/ütésként funkcionál az adott helyzettől függően, míg a B-vel tehetjük el a fegyverünket, vagy léphetünk vissza a menükből. A küzdelmeknél még fontos lehet az L/R, melyekkel oldalazni, illetve védekezni lehet, valamint az X, ami egy kitérő bukfencet indít. A Z-vel first person nézetbe kapcsolhatunk, ami kiváltképp hasznos, ha már nálunk van Slippy különleges szemüvege, amivel ráközelíthetünk távoli dolgokra. Kár, hogy az ostoba béka sajnos úgy teleportálja a felszínre a cuccot, hogy nálunk hamarabb bukkan rá a helyi boltos, aki persze pénzt kér a cuccért. Az Y egy olyan gomb, amihez adott tárgyat vagy mágiát társíthatunk – jómagam például előszeretettel használtam "lövés" gombként. A tárgyak, a varázslatok, és parancsok menüje rendkívül praktikus: a C karral egy háromoldalú hasábot pörgethetünk, s ennek a lapjain válogathatunk a dolgok közül.

A parancsok menüje Tricky miatt lett rendszeresítve. Ez a fiatal dinó, aki a játék elején szegődik mellénk, a legjobb pajtásunk és egyben nélkülözhetetlen társ is egyben. Ahol puhább talajt vagy repedezett falat találunk, ott rejtett tárgyakat vagy járatokat ásathatunk ki vele, s miután megtanult tüzet fújni, gyújtogatóként is nagy hasznát vesszük. Tricky folyamatosan a nyomunkban lohol (kivéve, amikor "leparkoljuk"), viszont a parancsainknak csak tele hassal hajlandó engedelmeskedni. Az étrendje nem túl változatos, állandóan gombákat kell neki szednünk. A gombászás kissé fárasztó, ugyanis a zsákmány igen fürgén elugrál előlünk, tehát hogy megállásra kényszerítsük, előbb le kell ütni őket. Tricky feje felett kérdőjel jelzi, hogy ásni kéne, és felkiáltójel mutatja az ellenség vagy a gombák közelségét. Minthogy a zsebeink mérete véges, egyszerre maximum 15 gomba lehet nálunk, de mellesleg ugyanígy az összes többi tárgyból is van egy maximális limit, amit elérve a megfelelő számláló zöldre színeződik. Leginkább a pénztárcánk mérete tud hátráltatni minket, de – csakúgy, mint a Zeldában – idővel hozzájuthatunk nagyobb bugyellárishoz, s így megvehetjük a drágább dolgokat.

Ha gond van, csak szólj!

Noha a játékban jó nagy adag küzdelem is van, azok a legkevésbé se megerőltetőek. A játék automatikusan befogja a célszemélyt, tehát amint egy ellenség a közelünkbe ér, az irányítás az ellenséghez igazodik. A befogást csakis úgy oldhatjuk fel, ha elrakjuk a fegyverünket, azaz menekülni próbálunk, azonban erre semmi szükség, mert még ha csoportosan is rontanak ránk a SharpClaw dinók, egyszerre mindig csak egy támad. A védekezésnek szintén nincs túl nagy szerepe, mert mindössze egy találat bevitele a lényeg: ha ez sikerült, utána már simán "szétkombózhatjuk" az áldozatot, s még a földön fekve is üthetjük. Persze védekezés híján időnként odaszurkálnak nekünk, de az energia pótlása is könnyen megy: széttörhető ládákból és edényekből gyakran kerülnek elő ízes gyümölcsök vagy tojások. Nagyritkán ún. bafomdad állatkákra is bukkanhatunk, amikkel a halálból hozhatjuk vissza magunkat, pedig hát folytatási lehetőség is van – jóllehet úgy nem teljesen a legutóbbi ponttól és nem teljes energiával folytatjuk a kalandot.

Kicsit persze húzósabb az az eset, amikor az egyik olyan nagyfőnökökkel állunk szemben, amelyik az egyik kulcsfontosságú Varázskövet őrzi. Az ilyenek legyőzése külön "showműsor", mely esemény mindig egy-egy főbb epizód végén következik be, s mindig valami speciális taktikával kell élnünk. A Rare tehát a klasszikus elrendezéssel építette fel a játékát: egy kis keresgélés, miközben új tulajdonságokat tanulunk meg, majd egy nagy összecsapás.

A főellenségeket kivéve el is kerülhetjük az ellent – a nagy részük úgyis újratermelődik, meg aztán csak ritkán ütközünk olyan erőterekbe, amelyek csak az adott helyen tartózkodó összes ellenség legyilkolása után tűnnek el. Szóval viszonylag gyorsan lehet haladni, amihez még hozzásegít az is, hogy a tájékozódás szintén gyerekjáték. Az elakadások ellen bármikor bevethető Peppy Hare, illetve az ő térképe. Ha csak egy pillanatra is bizonytalanok lennénk, odaszólhatunk a nyúlnak a hajóra, aki azonnal megmondja, hogy végeztünk-e az adott helyen vagy sem, ha pedig már máshol van dolgunk, akkor a térképen egy villogó háromszöggel jelöli meg a következő helyet. Amennyiben már a jelzett ponton vagyunk, de mégsem tudjuk, mi a következő lépés, akkor pedig Slippy Toadnak rádiózhatunk, s a béka rögtön közli, mit is kéne tennünk. Például megtanuljuk a fölbedöngölős technikát, mire Slippy a kérdésünkre közli, hogy



CHEAT ÉRMÉK

A kalandozásaink során találhatunk nyolc jó mély kutat, melynek aljáról egy-egy hang szól hozzánk. A mélyben lakó kreatúrák 20 Szkarabeuszért cserébe Cheat érméket köpnek fel, amiket a Teleport Sziklánál, illetve egészen pontosan az alatta fekvő labirintusban tudunk beváltani. Mindössze meg kell találni ott is a kutat, és beledobálni az érméket. Az ajándékért cserébe különböző haszontalan extrákat kapunk a főmenüben (stáblista és fekete-fehér mód Peppynél, Slippy wurlitzerénél lejátszható zenék, ROB-nál pedig választható dinónyelv), avagy rébuszokat olvashatunk el Fox jövőjéről.





Peppy Hare

Noha pilótaként már nyugdíjba vonult, Peppy Hare továbbra is szorosan együttműködik Foxszal, és a csapat legjobb tanácsadója maradt. Szórakozottsága ellenére továbbra is nagy tiszteletnek örvend.

Kérem a következő delikvenst!



Ezt a térképet megvenném

GÁZOS HELYZET



↗ Toljuk a dugókat a helyükre...



↗ ...de közben ne felejtsünk el magaslati levegőt szívni

a föld alól előbújó kreatúrákat intézhetjük el, amiknek a hátukból különleges magvakat üthetünk ki. Ezeket aztán el kell ültetni, és Tricky tűzfújásával kezelésbe venni. Ezek után maximum már csak az marad kérdéses, hol is kéne kertészkedni, de mivel Peppy térképén erről is meggyőződhetünk, előbb-utóbb ráakadunk az egyik szikla tövében a megfelelő pontra, s az előburjánzó növényen felkapaszkodhatunk...

Persze a játék magyarul nem beszél, így az instrukciók megértéséhez óhatatlanul ismerni kell valamilyen szinten egy világnyelvet (a játék öt nyelven beszél – vagy legalábbis feliratoz), valamint figyelmesen kell nézni a közjátékokat, mert tulajdonképpen ha nincs is megemlítve néhány dolog, gyakran a kamera mutat rá, mit kell keresnünk és hol. Teszem azt: megértettük, hogy bizonyos fagy-dudvát kell keresni a jégbörtönbe zárt kapus mamutnak, s Slippytől már azt is tudjuk, hogy Trickyvel kell megkerestetnünk őket, miközben mi lefoglaljuk a SharpClaw dinókat – de mivel nem figyeltünk eléggé a mamutos közjátéknál, mégsem találjuk a növényt. Aztán nagy nehezen rájövünk: a mamut kedvenc tápláléka az egyik fa lombja közt terem, s ezért előbb azt le kell ráznunk.

Könnyed hangvételű Zelda

A fent említett már-már szájbarágós megoldásoknak hála a játék cselekménye szépen pereg, és ami külön öröm: mindig valami új jön. A klasszikus minta szerint tagozódnak a tájak (vizes, jeges, stb.), s minthogy a kiszakadt bolygódarabokra is el kell látogatnunk, ezek közé szépen beépülnek az űrhajós részek. A repülés egyébként egy újabb gyűjtögetnivalóval is jár, ugyanis a hajónkhoz üzemanyagcellákat kell összeszednünk.

A Dinoszaurusz planéta olyan grafikával van tálalva, ami méltó Rare nagy híréhez. A mesebeli lények csodás animációval elevenednek meg, fényeffektusok vannak mindenfelé (a koromsötét helyeken szentjánosbogarakkal világíthatunk), s külön érdekesség a szőrös felületek pazar megvalósítása, vagy a szakadó eső, ami úgy örvénylik, ahogy a szél fújja. A Rare-től nem meglepő módon zenékből is kapunk bőséggel: nemcsak a tájegységekhez vannak külön dallamok, de bizonyos jelenetekhez is – mint például amikor egy mamutot lovagolunk meg.

A játék sok-sok "zeldás" vonásához egy újabb adalék, hogy folyamatosan változnak az éjszakák és a nappalok. Poénos, hogy éjszaka minden teremtmény alszik, sőt időnként Tricky is elszunnyad, ha megállunk valahol. Mi több: a gombák is húzzák a lóbőrt, ezért éjszaka sokkal könnyebb a gombászás.



Az egyetlen dolog, ami miatt csak 90%-ban voltam elégedett a játékkal, hogy már egy kicsit túlságosan is soknak találtam a koppintást. Gyakorlatilag mintha csak átgyúrták volna a Zelda 64 szereplőit és tárgyait: lépten-nyomonugyanazokat a megoldásokat kell alkalmaznunk. Itt is vannak például robbanó növények, csak épp bomba spóráknak hívják őket. Link íját ugyan lecserélték "villámló botra" de ugyanúgy megvannak azok a kapcsolók, amik lángon "megperzselt nyilakkal" aktiválódnak – és sorolhatnám még a példákat. Szóval kicsit az volt a benyomásom, hogy a játéknak nincs igazi egyénisége.

Az ókori görögök szerint senki sem léphet ugyanabba a folyóba kétszer, ám a Star Fox Adventures esetében mégis ez történik. Ez persze nem feltétlenül baj, sőt mivel egy kellemes élmény ismétlődik meg, kifejezetten jó – aki meg nem játszott az N64-es Zeldákkal, annak kész főnyeremény.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

Scales generális

Miután nem fogadták el uralkodó törzsként, a SharpClaw dinók és azok önjelölt vezetője, Scales generális hatalmas hadsereget hoztak létre. Az utóbbi időben a generális ereje drasztikusan növekedett. Vajon ő egyedül felelős a felfordulásért?



Slippy Toad

Annak ellenére, hogy Slippy Toad sok idejét szenteli a Corneriai Fegyverkutató és Fejlesztő központnak, továbbra is együtt dolgozik a régi barátaival a Star Fox csapatban. Jelentős fejlesztéseket hajt végre ROB-on, a roboton és az Arwingen egyaránt.

A STAR FOX CSAPAT KORÁBBI BEVETÉSEI

Fox, Peppy, Slippy és Falco jól összeszokott team, korábban két űrhajós/lövöldözős játékban igyekeztek a messzi-messzi Lylat galaxis rendjét fenntartani. Ez idáig valahányszor csak akcióba lendült, a Star Fox csapat mindig valami egyéni színt vitt a Nintendo játékok palettájára, vagy még inkább mondhatnánk azt is, hogy forradalmi újításokkal szolgált. 1993-ban úttörőként használták a Star Winghez (Amerikában Star Foxként jelent meg) a játékkártyába beépített FX chipet, amivel már a Super Nintendo is egészen komoly 3D-s grafikát tudott megjeleníteni – no persze a lehetőségekhez képest.
Négy évvel később a Lylat Warsban (Amerikában Star Fox 64) a grafika természetesen még csinosabb lett, hiszen az N64 már nem volt híján 3D-s grafikának, de ezt megfejelve ismét egy vadonatúj kütyüvel tették teljesebbé az élményt: a játékkal egybe volt csomagolva a Rumble Pak, vagyis a kis "rezgő", minek révén minden ütközés vagy találat immáron "tapintható" is volt. (Akkoriban még semmilyen más konzolhoz nem volt ilyesmi, a Sony-féle Dual Shock irányító is csak később jelent meg.)





MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Rengeteg eltérő feladat és helyszín ■ Szépen megformált karakterek ■ Peregnek az események, mégis jó hosszú a kaland	■ Super Mario Sunshine *Nintendo* ■ Star Fox Adventures *Nintendo* ■ Ty the Tasmanian Tiger *Electronic Arts*	GRAFIKA 91 HANG 94 SZAVATOSSÁG 80	90
ELLENE			
■ Túl egyszerűek a fejtörők ■ Túl lineáris a cselekmény ■ Túl sok a Zelda-koppintás	1 játékos	PAL	WWW.STARFOX.COM



↗ Két rakéta közelről már némi relaxációt igényel



↗ Néha egészen mellbevágóak az élmények



↗ Ezt a fogócskát Hikaru nyerte



APE ESCAPE 2

Majomparádé (A teszt megírása közben állatok nem sérültek meg!)

TÍPUS PLATFORM **KIADÓ** SONY **FEJLESZTŐ** SONY **MEGJELENÉS** 2003. JANUÁR **PAL**

Úgy néz ki, Sonyéknál mostanában nagyon rámentek a platformjátékokra, amit mi sem bizonyít jobban, minthogy a Sly Racoon és Ratchet & Clank után hamarosan megérkezett hozzánk a harmadik nagy név is. Az időzítéssel ugyan lehet egy kis gáz, mert januárban-februárban a karácsonyi pénztárcaleszívó mutatványoknak köszönhetően olyan nagyon nem költekeznek az emberek, de a kis csúszásnak több magyarázata is lehet. Az első rögtön az, hogy a játék bár Japánban már a tavalyi év közepén piacra került, fejlesztői részről már akkoriban leszögezték, hogy az angol nyelvre való átültetés várhatóan elég időigényes lesz. Nem tévedtek... A második talán egy kicsit rafkósabb: egyszerűen nem akarták egy időben megjelentetni a másik két nagyágyúval, hogy az egyik ne tűnjön el a másik kettő árnyékában (és lehetőleg mindhármat vegyék meg...). Így vagy úgy, mi csak csendben örüljünk annak, hogy havonta egy minőségi játékkal gazdagodik a PS2-es platformjáték-kínálat – reméljük ez a tendencia állandósulni fog.

Mint azt címe is elárulja, az Ape Escape 2 – két társával ellentétben – nem teljesen új projekt. Az AE 1999-ben jelent meg PlayStationre és viszonylag szépen is fogyott: 1.4 millió példányt adtak el belőle világszerte. Platformjátéknak sem volt utolsó, mégis sokkal inkább arról híresült el, hogy ez a játék volt az, amelyik először használta ki teljes mértékben a konzolhoz akkoriban kapható Dual Shock kontroller mindkét analóg karját. PS2-re is megjelent már egy Ape Escape (2001 alcímmel), de ez a játék – felrúgva a hagyományokat – nem egy platform, hanem egy akció-puzzle keverék volt (ráadásul minket nem igazán érint, mivel kizárólag japán verzió készült belőle). Úgyhogy az igazi folytatást még csak most tartjuk a kezünkben – és ez a platform-jellegre, a jópofa játékmenetre, az irányításra sőt még hellyel-közzel a sztorira is igaz.

Tehát Professzor barátunk elutazott, de hagyott egy videóüzenetet Hikarunak, melyben megkérte, hogy egy nagyobb dózis majomgatyát szállítson le a Majom Parkba. Főhősünk addig-addig szerencsétlenkedett, amíg a szállítmányba a nacik mellett valahogy egy adag Gondolaterősítő Sisak is bekerült. Ezeket viszont nem különösebben nagy ötlet a majmocskákkal keverni, ugyanis nagymértékben felturbózza az intelligenciájukat és elkezdenek gondolkozni azon, hogy mit is keresnek ők egy parkban, amikor – számukra – sokkal kellemesebb dolgokat is cselekedhetnének. Ez is elég nagy gáz, de az még nagyobb, hogy Specter, a majmok vezetője is alábújt egy ilyen tökfödőnek – neki viszont már nemcsak olyan dolgok jutnak az eszébe, amelyek neki kellemesek, hanem olyanok is, amelyek az emberi fajnak roppant kellemetlenek... Kis túlzással élve egy olyan utópiáról van szó, amely leginkább egy manga-jegyeket magán viselő Majmok Bolygóját juttathatná az eszünkbe (az államforma nyilván banánköztársaság lenne). Ennek tetejében rengeteg majom lelépett a Parkból, úgyhogy van zűr... Natsumi és a Prof persze jól leteremti Hikarut, eztán pedig megparancsolják neki, hogy hozza rendbe az általa létrehozott ramazurit.

Az első részben ugyebár az időben ténykedtünk, itt pedig elsődleges célunk a világ minden tájára szétkóborolt majmocskák befogása. (Sőt más főhősünk is volt, ott

Hikaru

Főszereplőnk nem igazán képviseli a klasszikus hős típusát, de talán éppen ezért áll közelebb a szívünkhöz. Elég lusta és az agya sem pörög túlságosan, nem is gondolná az ember, hogy rendbe tudná hozni a ramazurit, amit okozott. Kócos és általában azt sem tudja, mi történik – valahogy így képzeltem el az átlag japán hülyegyereket... Nagy szerencséjére kalandvágyó, és társai mindig mellette állnak – így azért már könnyebben veszi fel a harcot Specterrel és bandájával.





↘ Hikaru fogorvosi pályafutása kezdetén

A FŐHADISZÁLLÁS

Az egyes pályák közti időt kellemesen eltölthetjük a főhadiszállásunkon. Az itteni sertepertélés egyrészt csökkenti a játék monotonitását, de emellett sok hasznos dolgot is megtehetünk itt. Amennyiben a Warp Paddal (*1. kép*) nem ugrunk rögvest fejest a következő pályába, megnézhetjük, hogy hány majmot kaptunk el, illetve kell még befognunk az aktuális szakaszon. A másik igazán hasznos dolog a Gadget Trainer (*2. kép*), ez egy gyakorlóterep, ahol egy három szakaszból álló


1.

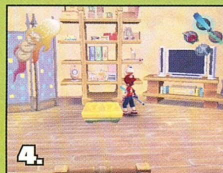


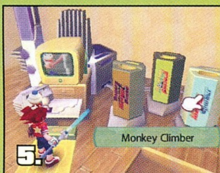
2.

pályán megtanulhatjuk a különböző felszerelési tárgyaink használatának minden csínját-bínját. Ahogyan megkaptunk egyet, érdemes mindig azonnal végigszaladni rajta, mert az adott pályán mindig biztosan használnunk kell. A kör alakú szobában mászkálva azonban lehetőségünk van az időnk lazább eltöltésére is: a Gotcha Box (*3. kép*) tulajdonképpen egy zsákbamacska-automata – a pályán összegyűjtött érmékért különböző jutalmakat ad (10 ruppó egy pörgetés). Ezek között ritka az igazán hasznos info (ami általában egy pályán lévő rejtett szakaszra utal), sokkal inkább a gyűjtögető kedvű játékosoknak kedvez. Különböző meséket (rövid történetek, természetesen majmokkal és banánokkal a főszerepben), képeket (az ellenfeleinkről, a pályákról, vagy csak egy kis életképet), grafikákat (a játékfejlesztés grafikai munkálatának alapjaiból szemezgetve), zenéket (az egyes pályák soundtrackjeit) és videókat nyerhetünk, néha megfűszerezve egy pár okossággal. Utóbbiak olyasmik, mint hogy a játékban hallható „saru" szó japánul majmot jelent, vagy a professzor jelzi nekünk, hogy roppant fontos felfedezést tett, miszerint az egyiptomi piramisok az ókori világ hét csodái közé tartoznak (ez igen!). Az összegyűjtött cuccokat típus szerint rendezve az Entertainment Centerben (*4. kép*) tudjuk kedvünkre mustrálgatni (van belőlük pár száz darab... sok sikert a gyűjtögetéshez!). A három minijátékot is itt tudjuk behozni a Minigame Cornerben (*5. kép*) – persze csak azután, ha megszereztük őket. Ezenkívül itt menthetjük el a játékállást is (4 hely van), ahol egyúttal azt is megtudhatjuk, hány százalékban teljesítettük a játékot.



3.


4.



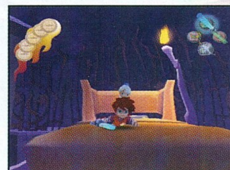
5.

↘ A szemét szemetelő majmok, szétdobálták a Monkey Coke-ot!




↗ Kung-fu harcművészetet vetünk be a félelmetes bowling-pingvin ellen





Spike-ot kellett irányítanunk, aki egyébként Hikaru unokatestvére). A játékmenet azonban megegyezik az elődével és a klasszikus platformsémát követi, vegyítve az újabban divatos elemekkel. Pályáról pályára haladva kell adott számú majmot elfognunk, miközben kis pénzérméket gyűjtögetünk. Utóbbiakat a pályán elszórva találhatjuk meg, avagy a szétcsapott ellenfelek után járnak. Az ebben a stílusban szokásos csapdák, mozgó platformok, trükkös padlók, kinyitandó rejtekajtók, nehezen elérhető platók mellett ellenségekkel is bőven találkozhatunk.

Nagy általánosságban fogalmazva három típusuk van, az első testközelből támad, a második távolról lő, a harmadik ugyanígy tesz, de ez még repülni is tud. Nemcsak ők keserítik meg az életünket, hanem maguk a majmok is, sőt utóbbiak talán még jobban. Számtalan fajtájuk van, de mivel a gondolaterősítő satyesz okosabbá tette őket, nem egyszerű az elkapásuk – amellett, hogy folyton elfutnak előlünk, a legtöbbjük valami fegyverrel is felvértezte magát (akad, amelyik akkor támad, ha a közelünkbe ér, de van, amelyik valamilyen lőfegyverrel rendelkezik). Ezzel talán még veszélyesebbek, mint az átlagos ellenfelek, mert igen ügyesen használják őket – legalábbis nekem egy ellenfél sem okozott különösebb gondot, de majomból volt olyan, amelyik alaposan megizzasztott. A későbbi pályákon már járművekbe is beszállhatnak, illetve páncélt is viselnek, minek folytán először a „kasztnijukat" kell szétvernünk, és ezután kínlódhatunk csak a befogásukkal. Megvannak a szokásos (általában 4-5 teljesített pálya után megjelenő) főellenségek is, melyek legyőzése nem teljesíthetetlen feladat, de egy kis gyakorlást igényel.

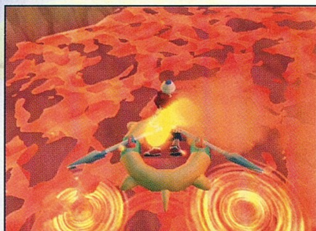
A pályák közt mindig eltöltünk egy kis időt a központi termünkben, ahol az összegyűjtött érméket jópofa (bár legtöbbször haszontalan) ajándékokra válthatjuk be. Itt kapunk a professzortól új felszereléseket is, melyek alaposan kibővítik Hikaru – alapból egy platformhőshöz képest meglehetősen szegényes – mozgás- és küzdelemrepertoárját. Mire teli lesz a zsebünk, 12 ilyen kütyüvel leszünk gazdagabbak. Ami nagyon tetszett, hogy – akár a Ratchet & Clank esetében – megint nincs egyetlen olyan holmi sem köztük, ami felesleges lenne, ennek tetejében ötletesek és változatosak is. Persze van egy-két ritkábban használatos cucc, de a játék teljesítéséhez mindegyik elengedhetetlen. Hikaru alapból csak kettővel rendelkezik (a bottal és a majomfogó-hálóval), bár ez a kettő hű társunk lesz a legvégső küzdelemig.

Főhősünkkel a szabvány mozdulatsorokat végezhetjük el (futás, óvatos lépkedés, ugrás, dupla ugrás, kapaszkodás), minden máshoz valamelyik segédeszközünkre lesz szükségünk. A felszereléseink használata bizonyos szempontból egyszerű: csak kiválasztjuk egy listából a használni kívánt cuccot és hozzárendeljük valamelyik gombhoz. A tényleges használatuk viszont ellentmondásos: annak ellenére, hogy pusztán a jobb analóg karral kell bűvészkednünk

Natsumi

Natsumi, a vörös hajú lányka a professzor asszisztense, amolyan kis mindentudó típus. A pályákon elszórva kis telefonok találhatók, ezeken keresztül léphetünk vele kapcsolatba. A normális titkárnőcskéktől eltérően nem csak pletyizik és a körmét reszelgeti naphosszat – minden trükköt elmagyaráz, és egészen különleges dolgokra is felhívhatja a figyelmünket. Ő tanítja meg a felszerelések használatát is. Nagyon hasznos segítőnk.




↗ Akcióban a tűzálló gumicsónak



↗ „Menjetek előlem, mert ki lesztek halva!"


↗ Bungee-jumping – kötél nélkül

MINIJÁTÉKOK

A három minijátékot két ok miatt emelném ki. Az egyik, hogy bár az AE2 alapvetően egyszemélyes játék, ezeket ketten is lehet játszani (csak egymás ellen, kooperatív mód nincs). A másik, hogy egészen élvezetesre sikeredtek, és teljesen más stílust képviselnek, mint maga az alapjáték (egyébként egyenként is). Amennyiben a – nem túl egyszerű – irányításukat bebifláztuk, mindhárom kellemes kikapcsolódást jelenthet. Általában valamelyik teljesített pálya után kapjuk meg őket, de ha jól emlékszem, az egyiket a Gotcha Boxban nyertem meg.







A Dance Monkey Dance (*1. kép*) egy egyszerű kis ritmusjáték, gombokat nem, csak a két analóg kart kell hozzá használnunk (ennek ellenére folyt rólam a víz a negyedik dalocska teljesítése közben). Az nem tetszett, hogy nem jelöli egyértelműen a masina, hogy mikor is kell pontosan elhúznunk a karokat, pedig ez a stílusban létfontosságú.

A Monkey Football (*2. kép*) nyilvánvalóan a Japánban lassan lecsengő vb-láznak köszönhetően került be a programba. Kispályás (4+1-es) foci, az általunk addig elkapott majmokból választhatunk magunknak csapatot. Érdemes végigböngészni a kínálatot, vannak egészen tehetségesek is köztük! Kétszer három perc egy meccs, szabályok nincsenek. A csavar az benne, hogy a labda bedobásonként változtatja a tulajdonságait meccs közben (robbanó bomba, strandlabda és ilyen marhaságok lesznek belőle). Az irányítás érdekes, de ha belejövünk, jót lehet vele nyomulni – nekem ez tetszett a legjobban (naháát!).

A Monkey Climber (*3. kép*) egy ügyességi játék, a majmocskát irányítva, a lógó köteleken kapaszkodva és az ellenségeket kikerülve (illetve lerugdalva) kell összegyűjtenünk egy pár banánt. Legfőbb ellenfelünk az idő lesz. Ez a játékocska is teljesen jópofa, bár nem jelent túl nagy motiváló erőt a pályák egymás utáni teljesítése.



↘ Csita az Északi Sarkkörön túl is jól érzi magát

(esetleg közben a ballal besegíteni), nem könnyű precízen célozni és pozicionálni őket. Akik játszottak az első résszel, azoknak a legtöbbje már ismerős lehet, de három újat is kapunk: a vízipisztolyt, a banán-bumerángot és a mágnest.

A játékban összesen 20 pálya szerepel (+7 jár a főellenségeknek, ami úgy jön ki, hogy a Sárga Majommal kétszer is meg kell küzdenünk), melyek a végletekig változatosak: a havas tájaktól elkezdve a kísértetkastélyon és az egyiptomi piramisokon keresztül egészen egy dinoszauruszoktól hemzsegő kis trópusi szigetre is eljuthatunk. Általánosságban elmondható, hogy nagyon ügyesen eltalálták a nehézségi fokot, a pályák érezhetően, de nem a szükségesnél gyorsabban válnak egyre összetettebbé és nehezebbé. Egyes pályákat direkt úgy alkottak meg, hogy valamilyen jármű igénybevétele nélkül ne tudjuk bejárni a teljes területet. A járművek egy része szintén ismerős lehet az első epizódból (a tank és a csónak), de az AE2-ben három újat is használhatunk (motorosszán, tengeralattjáró és mecha-Pipotchi).

A játékmenet tehát minden olyan elemet tartalmaz, amit manapság egy igazi platformjátéknak tartalmaznia kell. A vezérlőteremben levő nyerőautomatával és a minijátékokkal nagyszerűen el lehet szórakozni, de a változatos pályák (a járművekkel

Pipotchi

Az aranyos kis kölyökmajom szinte hozzánőtt Hikaruhoz – lévén a vállán üldögél. A legfejlettebb Majom Sisak van a buksiján, de korántsem ez az egyetlen különlegessége. Amennyiben elfogy az életerőnk (de van még némi tartalékunk) gyakorlatilag visszahoz minket az életbe. Amúgy érdekes állatka, erős a gyanúm, hogy Sir David Attenborough sem futott még össze szárnyas majommal – a repülés képessége viszont nagyobb halálugrásoknál kifejezetten jól jöhet.



FŐELLENSÉGEK

Mivel az Ape Escape 2 egy klasszikus értelemben vett platformjáték, nem hiányozhatnak belőle a főellenségek sem. A főgonoszról, Specterről írtam külön, de a hozzá vezető úton meg kell küzdenünk a félelmetesen idióta Freaky Five tagjaival. A színkódokkal jelölt lökött ötös természetesen majmokból áll, de ezek nem csak a szimpla, „hétköznapi", intelligens állatkák: a Majom Sisakok mellett Specter Vita-Z típusú banándiétára fogta őket, amitől alaposan megnőttek és kicombosodtak (illetve az őrült tudós szerepében tetszelgő Fehér Majom Hikaru óriásrobot-változatával támad ránk). Mindegyiküknek külön pályája van, és nem elég, ha ott ütjük-verjük őket, ahol csak érjük – külön meg kell találni a gyenge pontjukat. Ehhez általában jó időzítés kell. Meg kell figyelnünk, hogy hogyan és merre mozognak, mivel és mikor támadnak. Mindegyikünél van egy pár másodperces periódus, amíg kifújják magukat az egyik támadás után – no, ilyenkor kell odarohanni, és rájuk verni egy nagyot. Ha belejöttünk a ritmusba és megtaláltuk a sebzési technikát, már nem lesz nehéz feladat az elfogásuk. Pár ütés után ugyanolyan kis majmocska lesz belőlük, mint a többiekből, így pedig könnyedén kivethetjük rájuk a hálót. Két-háromszori próbálkozás után már egyikük sem jelenthet legyőzhetetlen akadályt.



FELSZERELÉSEK

Stun Club
Az alapvető támadófegyverünk, már a legelső pályán megkapjuk. A gyengébb ellenfeleket egy ütéssel, az erősebbeket két-három csapással zúzza le. A stun clubot kell használnunk akkor is, ha kapcsolókat vagy fogaskerekeket kell aktiválnunk (utóbbi esetben pörgessük meg). Mindig legyen aktiválható!

Monkey Net
Nélkülözhetetlen felszerelés, ugyanis a szárazföldön kizárólag ezzel kaphatjuk el a csirkefogó majmokat. Szintén a kezdetektől nálunk van. Van azért hátulütője is: kicsit lassú a csapásideje és a majmok elfogásán kívül semmire sem használható. Ettől függetlenül állandóan kéznél kell lennie.

Monkey Radar
Hasznos tárgy, nevéből adódóan a rejtőzködő majmok holléte felől tájékoztat. A keresési irányt adja meg (valamint a fellelt majomról némi infót, ez inkább poén, mintsem hasznos, maximum annyira, hogy látjuk, éppen mit művel). Csak azt a majmot jelzi, amely az adott szakaszon belül van. Nem használtam túl sokszor.

Aqua Net
Az úszást segítő kis közlekedési eszköz, gyorsabban haladunk vele, és korlátozott ideig (amíg bírjuk levegővel) a víz alatt is maradhatunk. A víz alatt úszkáló majmok elcsípéséhez nélkülözhetetlen, egy hálót lő ki, ami befogja őket. Automatikusan aktiválódik, amint a vízbe toccsantunk.

Dash Hoop
Különleges hullahopp-karika, de persze nem arra való, hogy a hasizmunkat tornáztassuk. Amennyiben megpörgettük, akkor egy pár másodpercig villog, ez idő alatt pedig villámgyorsan rohangálhatunk. A meredek lejtős terepeken (pl. egy háztető) kell használnunk, amelyekről Hikaru különben lecsúszna. Turbózott állapotban az ellenfelek kiütésére is képesek vagyunk.

Catapult
Helyre kis csúzli, nem hinném, hogy külön magyarázatra szorulna a használata. A levegőben levő ellenfelek mellett az elérhetetlen helyeken levő majmok megugrasztására és távoli kapcsolók aktiválására is szolgál. Háromféle töltete van: kavics, rakéta és hármas rakéta (utóbbi kettő véges számú töltettel). Nagyon jó cucc!

RC Car
Rádióirányítású kisautó. Az ellenfeleket is zúzza, de ez a módszer szerintem túl körülményes. Olyan helyeken kell használnunk, ahol Hikaru még kúszva sem férne át (rácsok alatt, csöveken át stb.). Az ilyen helyek túloldalán levő kapcsolóra ráállunk vele, ilyenkor válik szabaddá az út. Később különböző kasztnikat nyerhetünk hozzá (roppant fontos dolgok ezek...).

Sky Flyer
Kézi rotor, de sajnos korlátozott felhajtóerővel rendelkezik. Ugrás közben használva messzebbre és magasabbra is feljuthatunk. Nélkülözhetetlen segédeszköz, bár nem könnyű a kezelését profi módon elsajátítani.

Bananarang
Banán-bumeráng, távolsági fegyver. Egy trükkel émelyítő banánillatot tud magából árasztani, amely mágnesként vonzza a majmocskákat, így az elérhetetlen helyen bújkálók is előcsalogathatóak. Csak utóbbi tulajdonsága miatt használtam, mert túlzottan időigényes vele a célzás.

Water Cannon
Vízipisztoly, végtelen töltettel. Két dolog miatt elengedhetetlen: az egyik, hogy a lángoló platformokat és a padlórészeket (egy időre) eloltja, így azokra már sérülés nélkül ráléphetünk, a másik pedig, hogy kis malomkerekeket hajthatunk meg vele, amik újabb platformokat húznak elő. A kigyulladt járműveket is el lehet vele oltani.

Electro Magnet
Főleg az utolsó, Holdbázis pályán (és a végső csatában) kell majd gyakorta alkalmaznunk. A – kis mágnes-ikonnal is jelölt – csillogó, fémes felületeket húzhatjuk vele odébb. Amennyiben egy ilyen típusú, de mozgó platformról van szó, rátapadhatunk, és a mágnes vonzerejét kihasználva utazhatunk rajta.

Power Punch
Ütős kis fegyver – szó szerint. A rajzfilmekből ismerős rugós bokszkesztyű, és olyan ládákat is szétcsaphatunk vele (az ellenfeleken kívül), amit más módszerrel nem lehetne szétverni. Csak azután kapjuk meg, ha már egyszer végigvittük a játékot. Az addig nem elkapható majmok búvóhelyét üthetjük vele szét.

↗ Egyszerű a megoldás: „Vizeljük" le a tüzet!

feldobva) is garantálják, hogy nem laposodik el a játék. A húsz pálya teljesítése első nekifutásra kb. tíz órámba került (persze nem volt stopper a kezemben, de azt hiszem csak a pályákon töltött tényleges időt számolta a program). Ezzel azonban még nincs vége a játéknak! Meg is lepődtem rajta, hogy már a főellenséggel küzdök, és a program szerint csak hatvanvalahány százalékát teljesítettem a játéknak. A válasz végül is az orrom előtt volt, és sejteni is lehetett: mivel egy pálya teljesítésének nem feltétele, hogy a rajta kóricáló ÖSSZES majmot összeszedjük, így a fellelhető 300 (!) majomból jópár átcsúszott a rostán. Ugyan bármikor visszamehetünk bármelyik pályára, hogy az új kütyük segítségével tökéletesen megtisztítsuk a terepet, de ez még így nem elegendő. Az ucsó pályán Specter legyőzése után a kis csibész valahogy megint meglóg, és azt az új feladatot kapjuk, hogy most már minden pályán az összes majmot be kell fognunk. Ehhez megkapjuk a Power Punch nevű szerszámot, amivel már a nagyobb dobozokat is szétverhetjük. Ezekben természetesen az addig elkaphatatlan kis fickók rejteztek (ezeket még a Monkey Radar sem mutatta ki), sőt nagyon úgy fest, hogy új majmokat is kirak a program, mert az addigra teljesen megtisztított pályáimon is megjelentek új állatkák. Ezek megtalálásához is kapunk egy kis segítséget egy kis scanner képében, amely megmutatja a rejtekhelyeket. Gyakorlatilag kétszer kell tehát végigfutnunk a játékon, ami azért jócskán megnöveli a szavatosságát.

A pályák ügyesen vannak megszerkesztve, a különleges effektusok pedig – noha semmi technikai bravúrt nem mutatnak fel – nagyon szépek. Az animációk egyszerűek, de különösebb kivetnivalót nem találni bennük, talán csak Hikaru futása tűnhet egy cseppet idiótának. A majmok ténykedése és azok animálásának megvalósítása viszont nagyon változatos és jópofa – tényleg röhejes, hogy mi mindent művelnek!

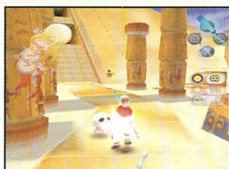
A pályák grafikája már fogósabb kérdés. Technikai szempontból abszolút nem nagy durranás, sőt inkább átlagosnak mondanám. A művészi értéke már több, viszont ennek értékelése meglehetősen szubjektív véleményt tükröz. A pályadesign ugyanis a következőképp fest: a bejárható területek, útvonalak platformok 3D-s objektumok, tulajdonképpen a standard ízlésvilágot tükrözik. Az épületeken látható és a pályák szélét alkotó textúrákat (amik a terület határát jelképezik), viszont úgy alkották meg, mintha egyszerűbb ecsetvo-

Professor
A Prof egy kicsit ódivatú, szenilis és flúgos, ennek ellenére zseniális tudós – szenvedélyesen alkotja meg a furábbnál-furább, de nagyon hasznos holmikat. Klasszikus húzás, hogy az egész Majom Sisak-bonyodalom tőle indul, mert ő találta fel magát az intelligencia-felturbózó kütyüt. Még jó, hogy érzi szerepének súlyát az ügyben, így folyamatosan töm minket új cuccokkal.

Vajon az összes ilyen majom csak a sisakjának köszönheti az intelligenciáját?

Enter the Monkey
Martin — Pushy
Alertness
Aggression — Laser Gun
Speed
Full of stomach
I could do much better.
SELECT Zoom

Breezy Village
Jon — Cheeky
Alertness
Aggression
Speed
Full of stomach
I've got sensitive banana skin!
SELECT Zoom





násokkal egy papírlapra festettek volna egy egyszerű festményt. Így tehát bonyolult és változatos mintázatot ne nagyon keressünk rajtuk – nagyon ritkán olyan érzése is elfogja az embert, mintha csak egy PS-játékkal játszana. Szerintem a designerek itt egy kicsit átestek a ló túlsó oldalára. Persze biztosan lesz olyan, akinek tetszik – én csak annyit mondhatok, hogy ilyen szempontból össze sem lehet hasonlítani a Ratchet & Clankkel, mert az azért jóval pofásabb játék volt. Nagy mák, hogy a változatosság és az idióta ötletek jórészt kompenzálják ezt a ballépést – nagyokat lehet nevetni azon, hogy miképpen formálják át a hétköznapi (és érdekesebb) helyszíneket a gondolkodó majmok a saját ízlésüknek megfelelően (majomképű szfinx vagy egy télapónak öltözött majom és hasonló ökörségek vannak benne, de százával!).

Képfrissítési problémákkal vagy akadozással sohasem találkoztam. A zene mindig passzol az adott pályához, de csak olyan kis egyszerű, házilag fabrikált szinti-pop, nem ragadott meg különösebben. A szinkronhangok már igen, kivétel nélkül jók lettek, és a hangeffektusok is teljesen idióták. Az Ape Escape 2 igazándiból a játékélményével és a poénjaival fogja meg az embert, a stílust kedvelők biztosan nem csalódnak benne. Annak ellenére remek szórakozás, hogy megvan az a kis buktatója, hogy az idősebbeknek talán gyerekesnek, a kisebbeknek viszont talán egy kicsit nehéznek tűnhet. Mindenesetre egy cseppet sem citrom ízű ez a banán...

Kozi
kozi@ipma.hu

Specter

A hidrogénezett hajú főgonosz egy átlagos kis majom volt – mindaddig, amíg meg nem kaparintott egy gondolaterősítő sisakot. Az aláváló főemlős eztán már nem holmi banánevésen töri a buksiját, hanem egyenesen a világuralomra törekszik: Lethargy Laser nevű csodafegyverével az emberiség egy pillanat alatti, hm, „megreformálását” tűzte ki céljául. Képes a standard majmocskákat is irányítani saját akarata szerint. A játék végén természetesen személyesen vele kell megküzdenünk – és visszaküldenünk a helyére: a Majom Parkba.

JÁRMŰVEK

Hikaru néha még különböző járművekbe is beszállhat. Összesen ötféle közlekedési eszköz van a játékban, ezek egy része az olyan szakaszokon segít túljutni, amelyen amúgy csak nagy energiaveszteségek árán (vagy sehogy) sem tudnánk átvergődni. Ilyen például a tengeralattjáró és a csónak, előbbi a fulladásos halál, utóbbi a vérengző halaktól hemzsegő víz, illetve a lávató elkerülésére szolgál. A motorosszán a téli pályákon való gyorsabb előrehaladást segíti, illetve egy-két ugratón is csak ezzel juthatunk át. A tank ott lép a képbe, amikor méretesebb ellenfelek vannak a pályán, gépágyúja és rakétavetője azonban az amúgy szétverhetetlen ládákat is könnyedén szétforgácsolja. Nem is lenne japán fejlesztés a játék, ha nem szerepelne benne egy mech – a kicsit Pipotchira hajazó óriásrobottal kapukat törhetünk be, de amikor csak a nyergébe pattanunk, számíthatunk rá, hogy egy hasonló méretű robotban dekkoló majommal is meg kell küzdenünk. A hójáró, a tank és a tengeralattjáró így vagy úgy képes a normál ellenfeleket is megölni, a mechből ehhez érdekes mód ki kell ugranunk, a csónak pedig kizárólag a lavírozásra való.



MELLETTE
- A játékmenet igazán elbűvölő
- Az idiotizmus nem ismer határokat
- Sokféle ötletes eszköz

ELLENE
- A hátterek grafikája elég gyengécskén hat
- Nagyoknak gyerekes, viszont kicsiknek nehéz
- Az irányítással lehet bajlódni rendesen

PEREPUTTY
- Ratchet & Clank — *Sony*
- Sly Racoon — *Sony*
- Ape Escape 2 — *Sony*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	80
HANG	82
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET
83

1/2 játékos — PAL — WWW.APEESCAPE2.COM



↗ A zexeni lovasságra súlyos csapást mérnek a „barbárok” – szégyen!

↗ Geddoe a gyanútlan ellenfélen mutat be egy Mercenary combót



■ Csodálatos kaland három szemszögből

SUIKODEN III

TÍPUS RPG **KIADÓ/FEJLESZTŐ** KONAMI **MEGJELENÉS** 2002.10.23. **NTSC**



Bevallom őszintén, hogy a Suikoden-sorozat harmadik része egyben az első, melyhez szerencsém van. Bár a neve ismerősen csengett és nagy kedvelője is vagyok az RPG játékoknak, az előző két rész valahogy kimaradt az életemből. Így az első dolgom az volt hogy szétnézzek a játék hivatalos weboldalán, amely – egy konzolos játék esetén meglepően – részletes és informatív volt. A játék egy régi kínai legendán alapszik, mely 108 hősről szól, akik a világ sorsának alakulásáért felelősek – egyébként e legenda igen népszerű, és már nem egy feldolgozást megért könyv, film, játék stb. formátumokban is. A játékban az egyik célunk is az lesz, hogy mind a 108 hőst megtaláljuk. Ráadásul az egész történetet nem is egy, hanem – az úgynevezett Trinity Sight System segítségével – három főhős, Hugo, Chris és Geddoe szemszögéből élhetjük meg. A történet epizódokra van bontva, és minden egyes epizódot mindhárom főhősünkkel végig kell játszanunk, így ismerhetjük meg az eseményeket több nézőpontból is. Ez már csak azért is hasznos, mert esetleg addig nem értjük meg egyes szereplők motivációit, amíg az ő oldalukról át nem éljük meg a történetet. Így cseppet sem meglepő az, hogy a Suikoden III végigjátszásához kb. 60-100 óra tiszta játékidőre lesz szükségünk, ez pedig monumentális szórakozást ígér minden RPG-rajongónak.

A Trinity Sight System folytán először is ki kell választanunk a három főhős közül azt, amelyikkel először akarunk nekilátni a kalandozásnak. Az, hogy a három hőssel milyen sorrendben játszunk végig egy fejezetet, nem számít – a lényeg az, hogy mindhárommal végigjátsszuk. Külön bónusz jár azért, ha sikerül mind a 108 különleges szereplőre rábukkanunk, úgyhogy célszerű mindenhol gondosan körülnézni utánuk. Az általunk irányított csapat hét főből állhat. Ebből 6 harcolhat egyszerre, a hetedik csak kisegítő karakter. Minden karakternek saját felszerelése, mágiája és képzettségei vannak, ezeket saját belátásunk szerint módosíthatjuk, illetve fejleszthetjük. Ezenkívül még formációt is állíthatunk, ugyanis a hat csapattag párokban harcol – ebből következően páronként adhatunk nekik utasítást, melyeket természetesen egyesével hajtanak végre. Ezek lehetnek a hagyományos támadás, varázslás és tárgyhasználat, illetve valamilyen kombótámadás is. Ez utóbbi általában igen látványos és hatásos (Pl.: Geddoe csapatának Mercenary kombója), ám akad kifejezetten vicces is (Pl.: Melville és Alanis Child kombója). A harc körökre van osztva, és minden kör elején megvan a lehetőségünk arra, hogy eldöntsük, harcolunk avagy futunk (habár nem minden csatából lehet elfutni), illetve ha nem akarunk a csatával bajlódni, de a kapott XP-nek és a skill pontoknak örülnénk, hát lejátszhatja helyettünk az AI is a kört. Célszerű a strapabíróbb embereinket rakni az első sorba, míg a távolsági fegyverekkel rendelkező és a leginkább varázslathasználókat hátul hagyni – ugyanis a varázslatok használatához idő kell, és ha akkor ütik meg a karaktert, amikor még varázsol, jó eséllyel elrontja azt. A varázslás lassú sebessége és amiatt, hogy a több ellenfelet támadó varázslatok területre hatnak és a mi harcoló embereinket is sebzik, meglehetősen körülményesnek tűnik a használata – általában egyszerűbb, ha lecsapkodjuk az ellenfeleket.

A támadással is óvatosan bánjunk, ugyanis

↘ Két főhős párbajozik? Érdekes lesz a vége...



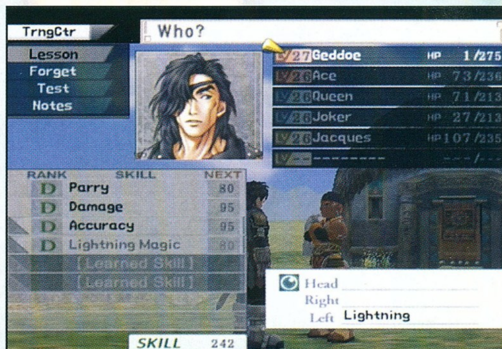
↘ A világtérképen csak adott pontok közt mozoghatunk





↗ Egy új arc a Men In Black 3-ból?


↗ A gyerekek kombója is jól működik



↗ Ideje néhány skillt növelnünk, a pengenyulat két ütésből csaptuk csak le





az AI kihasználja az olyan hibáinkat, mint mikor sok ellenség közé küldjük be egy emberünket. Ilyenkor felkészülhetünk arra, hogy körbeveszik, s jól ellátják a baját. Ezt egyébként mi is eljátszhatjuk, nincs is magasztosabb látvány, mint amikor egy rettenetesen vérengző pengenyulat vagy erdei elfet négy Zexenita lovag körbevesz és lekaszabol. Van két extra harctípus is a játékban: az egyik a párbaj, másik a seregek közti csata. A párbajnál egyik hősünk egy-az-egy ellen küzd meg egy ellenféllel, seregek közti csatánál pedig csapatokat mozgathatunk egy térképen, majd a kibontakozó harcokat nagyjából a normál harcok szabályai szerint játsszuk le. Amúgy még a „normál" harcokból is többfélével találkozhatunk. Vannak a történet szempontjából kötelezően megvívandó harcok, egy-egy dungeon mélyén megbúvó boss-al is meg kell majd küzdenünk valami spéci cuccért, illetve vannak olyan területek, ahol véletlenszerűen botolhatunk leverni való szörnyekbe. Ez utóbbiakba szinte mindig csak lakott területen kívül, adott területeken futhatunk bele, így tehát egy városban vagy egy faluban nem kell attól tartanunk, hogy kóbor szörnyek esnek nekünk félpercenként. A véletlenszerű harcok mennyisége nagyjából megfelelő, nem túl sűrűn dobja be a játék, de ha fejleszteni akarjuk a karaktereinket, akkor nem kell túl sokat várni a következőre. Természetesen e játékban is – ahogy szinte minden más fantasy RPG-ben – nem csupán sima sebzéseket kaphatunk, hanem úgynevezett státuszváltoztató támadások is érhetnek (pl. mérgezés, altatás), célszerű ezekre felkészülni a patikából mindenféle ellenszerekkel.

Hogy a harcokban jól teljesítsünk, szükségünk van még páncélzatra, jó fegyverekre, és a használatukhoz skillekre. Páncélokat találhatunk, illetve vásárolhatunk. A fegyvereinket a kovácsok tudják fejleszteni, skilleket pedig az oktatóknál tanulhatunk és ott tudjuk őket továbbfejleszteni is – ráadásul, ha egy skill-lel elégedetlenek vagyunk, el is felejthetjük azt és más esetleg hasznosabbat tanulhatunk helyette.

Érdemes a játék során felbukkanó mellékküldetésekre is időt szánni, mert így új helyszínekkel, szereplőkkel találkozhatunk, illetve némi XP-vel és kinccsel is gazdagabbak lehetünk. Külön érdekesség, hogy a játék folyamán szert teszünk egy saját várra is, mely a történet előrehaladtával (és azáltal, hogy egyre többet találunk meg a 108 különleges szereplőből) folyamatosan népesedik és gyarapszik. Üzletek, fogadó és szórakozóhelyek létesülnek benne, egyre nagyobb és lakályosabb lesz. Ahogy haladunk előre a történetben, kezd kiderülni, hogy ki mit is akar tulajdonképpen, ki is a jófiú és ki a rossz – mert az elején ez nem igazán világos.

A játék kinézetére nézve sem lehet panasz. Bár talán kicsit kevésbé látványos, mint a Final Fantasy X, azért így is kellemes látvány. Főleg az ragadott meg benne, hogy a helyszínek és a szereplők is stílusosak – így a város forgatagában is meg lehet különböztetni a síkvidéki látogatót a helybéliektől. Ugyanez igaz a településekre is: rögtön tudhatjuk, hogy egy zexeni városban, egy síkvidéki faluban vagy esetleg a kacsák falvában vagyunk. Kacsák falva? Nos igen, ezt a világot ugyanis nem csak emberi civilizációk népesítik be, vannak kacsa- és hüllőember közösségek is, sőt Hugo csapatában helyet kap egy meglehetősen félelmetes kinézetű griff is. A falvak és városok is nagyon élethűre sikerültek, nem csak a helyi lakosok vannak jelen, de azok állatai (kutyák, macskák lovak stb.) is, így egy igazi lakott településre emlékeztetnek, nem csak néhány összedobált ház kósza halmazára. A településeknek és más helyszíneknek is külön háttérzenéjük van, melyek általában nagyon kellemesek, és illeszkednek az adott hely hangulatához. A hanghatások is rendben vannak, kardcsörömpölés, íjhúr zizzenés, sőt még a griff rikoltására is gondoltak.

Mindezekből látható, hogy a Suikoden III egy igen komplex, és szórakoztató RPG. Bár sok szereplőt ismerhetünk meg és irányíthatunk benne, ezek mégsem tűnnek „kétdimenziósnak". Minden karakternek megvan a saját helye a történetben, a saját céljai és a saját véleménye a dolgokról. Abban hogy ezt megismerjük, sokat segít a játék által használt Trinity Sight System, hisz a történet legtöbbször csak akkor áll össze, ha mindegyik szempontból látjuk. Persze megvannak ennek a rendszernek is a hibái és hiányosságai – például bosszantó, hogy amikor elérünk egy olyan eseményhez, melyet egy másik karakterrel már végignéztünk, az új karakterrel is újra meg kell tekintenünk, annak ellenére, hogy ezt már egyszer láttuk. Persze ez igazából csak rosszindulatú kötözködés, hisz maga az, hogy egy történetet több szereplőjének nézőpontjából is végigjátszhatunk, akkora ötlet, hogy a kreativitásért a Konami mindenképp csak dicséretet érdemel. Az a tény, hogy ehhez az ötlethez egy lebilincselő sztori, érdekes szereplők és klassz játékmenet társult, azt eredményezte, hogy a Suikoden III remek szórakozást nyújt minden igényes RPG játékkedvelőnek – meglehetősen hosszú ideig.

Draco
draco@chello.hu









MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Jól kidolgozott történet és szereplők ■ A több szempontú történetmesélés telitalálat ■ A karakterek fejlesztésében teljes szabadság	■ Final Fantasy X *Squaresoft* ■ Suikoden III *Konami* ■ Legaia 2 *Eidos*	GRAFIKA 84 HANG 82 SZAVATOSSÁG 88	93

ELLENE

■ Kicsit unalmas, amikor ismétlődnek a jelenetek

1 játékos | NTSC | WWW.KONAMI.COM/SUIKODEN3/




↗ Iszapbirkózás fénykarddal


↗ A kidobók udvariasan elkérik a stukkereket



↗ Neki már úgysem lesz szüksége a stukkerre


↗ Az R5-össel feltűnés nélkül akciózhatunk

■ Az Erő újra a LucasArts-szal van

STAR WARS JEDI OUTCAST



TÍPUS FPS/TPS **KIADÓ** LUCASARTS/ACTIVISION **FEJLESZTŐ** RAVEN SOFTWARE/VICARIOUS VISIONS **MEGJELENÉS** 2002.11.18. **NTSC** 2002.11.22. **PAL**

A LucasArts az egyik legellentmondásosabb fejlesztőcég. Másfél évtizede szerepelnek a videójátékpiacon, és olyan dolgokat is megéltek, melyek más cégeknél a roló lehúzását jelentették. Kezdetben óriási sikereket könyvelhettek el, de jött az a bizonyos hullámvölgy. Egymás után jöttek ki a középszerűséget csak nagy jóindulattal megütő StarWars-játékokkal, és a többi projectjük sem nyerte el igazán a vásárlók kegyeit. Szerencsére semmi sem tart örökké, a LucasArts az új évezredben ismét kezd magára találni. Elkészíttették (!) a Jedi Outcastot, ami aztán minden idők legjobb Star Wars-játéka lett! PC-s testvérlapunkban Sasa kollégám 96%-ra értékelte, amihez nagyban hozzájárult az is, hogy LucasArtsék végre megreformálták önmagukat. Kelletlen önkritikát gyakorolva letettek a házilag bütykölt grafikus motor elméletéről, és kifizették a jogdíjat a Quake 3 Arena engine-ért (és milyen jól tették!). A kreatív ötletekből kiapadt belsős fejlesztők helyett egy külső céget kértek fel a játék elkészítésére, és a Raven Software bizony alaposan kitett magáért, mert a játék toplistás is lett. Innen egyenes út vezetett az újabb generációs játékkonzolok irányába. Röpke fél év alatt elkészült az Xbox- és GameCube-változat.

A Jedi Outcast igen hosszú játék, szépen kimunkált történettel. Főhősünk Kyle Katarn, eredetileg amolyan Han Solo-féle kereskedő-csempész életet élt. Mivel a Birodalmat ő sem szívlelte túlzottan, ezért a Lázadók oldalára állt. Igen hamar kiderült, hogy van némi érzéke az Erő használatához (biztos megmérték a medikoleszterin szintjét…), és viszonylag rövid idő alatt tíz danosra fejlesztette jedi-tudományát. A Sötét Oldalon tett rövidke, ámde tanulságos látogatása után letért a jedik útjáról. Fénykardját sutba vágta (pontosabban Luke-nál helyezte letétbe), és az Erő használatáról is lassan leszokott. A jó ügyet azért továbbra is hűen szolgálta, a lázadók oldalán különféle megbízások bevállalásával kereste kenyerét. A kalandok közepette egy társra talált a csinos Jan Ors személyében, akivel ettől fogva elválaszthatatlanok lettek. Az egyik szokásosan unalmas hétköznapon újabb feladat érkezett a lázadók vezérétől, Mon Mothma-tól. A szétszóródott birodalmiak egyik még üzemelő bázisát kell közelebbről megvizsgálni. Itt kapcsolódunk be a történetbe.

A Jedi Outcast megjelenését tekintve a saját szemszögű lövöldözős (FPS) sémát követi, vagyis „belső” kameranézetből fogjuk szemlélni a minket körülvevő világot. A kivétel persze erősíti a szabályt: a jedik rendszeresített kézifegyverének kézbevételekor a játék automatikusan átkapcsol egy külső, karakterkövető kameraállásba. (Ezt a váltást a PC-s eredetiben bármikor és bármelyik fegyver használatakor megtehettük, de konzolon erre nem lesz lehetőségünk. Ez persze nem is baj, hiszen lőfegyverrel inkább a belső, míg karddal a külső nézőpont a jobb.) Az irányítás szinte magától értetődő, és még konfigurálni is lehet. Két extra vezérlőgombbal is gazdálkodhatunk (Xboxon), a fekete és fehér gombokra bármelyik fegyver, erő vagy tárgy beállítható, ami nagyon hasznos funkció lesz a későbbiekben.

A játék igen szépen el van látva fegyverekkel és egyéb használati tárgyakkal. A lőfegyverek legtöbbjének ráadásul két üzemmódja is van, használható és használhatatlan egyaránt. Mondhattok bármit, de ez a „puska”-dolog igen hamar mellékes tényezővé fog válni! Személyes tapasztalatom, hogy a lézerbökő megkaparintása után csak igen ritkán fog eszünkbe jutni a „lőfegyver” kifejezés. A durvább, támadó jedi-képességek megszerzésével pedig egy szál karddal is majdhogynem legyőzhetetlenek leszünk. A játék egyébként is direkt úgy van megkomponálva, hogy szándékosan erőltetik a fénykard és az Erő használatát, mert ugyebár ez a Jedi Outcast, nem pedig valami mezei Time Splitters vagy Quake! (A csak lőfegyverben gondolkodók pedig nyugodtan számítsanak sűrű elakadásokra és a játékállás visszatöltögetésre.)

A játék legszebb és egyben legélvezetesebb részei azok, amikor kivont fénykarddal ront ránk egy-egy ellenséges lelkületű Reborn vagy Shadow Trooper. Ilyenkor sziporkázó kardpárbajra kerül sor, ami a grafikus motornak köszönhetően félelmetesen jól néz ki. Fénykardunk mindemellett az ellenséges lézertűz elhárítására is tökéletesen alkalmas eszköz. Ez a művelet szerencsére automatikus, így nem kell vele külön bajlódnunk. Viszont minél magasabb szinten műveljük, annál nagyobb eséllyel blokkoljuk a támadásokat, és annál pontosabban küldjük vissza a lövedéket a feladójának. A fénykard használata három stílusban lehetséges. Alapállapotban a normál módot használjuk (átlagos suhintások, normál sebességgel, közepes sebzéssel), habár a játékban először a gyenge módot kapjuk meg (kicsi, gyors suhogtatások, gyenge sebzéssel). Természetesen az

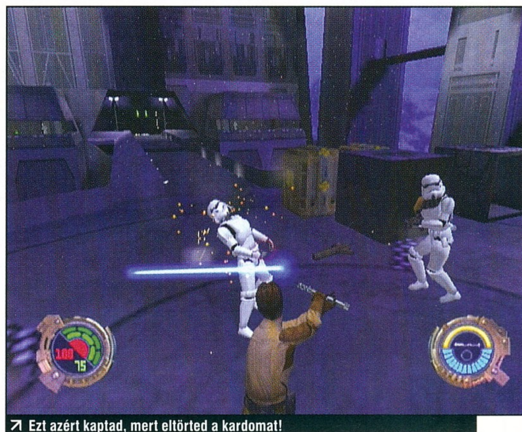
JEDI TÖRTÉNELEM

A Jedi Outcast a sorozat szám szerint harmadik (pontosabban negyedik) darabja. Az első rész Dark Forces névvel jelent meg PC-re 1994-ben, és relatíve nagy sikert aratott. 1996-ban készült belőle egy PSX-es átirat, ami a rossz irányításnak és a csapnivaló grafikának köszönhetően elég nagy bukás lett. 1997-ben jelent meg PC-re a folytatás Jedi Knight címmel. Ennek nem volt teljesen lineáris a története: a játék folyamán választanunk kellett a világos vagy a sötét oldal között, és a történet illetve a végkifejlet is ennek megfelelően alakult (emlékeim szerint hétféle volt belőle). A megtanulható jedi-trükkök is a választásunk alapján kerültek a birtokunkba. A Jedi Knighthoz később egy kiegészítő lemezt is kiadtak Mysteries of the Sith címmel. Ebben a részben Kyle Katarn csak félig volt főszereplő, ugyanis időközben áttért a Sötét Oldalra. Éppen ezért tanítványát, Mara Jade-et kellett irányítanunk. A játék befejezése elég érdekes volt, hiszen Maraval kellett volna legyőznünk Kyle-t. Ezt nem lehetett másképp megoldani, csak ha harc közben egyszerűen eltettük a kardunkat! Kyle persze nem tudta megölni a tanítványát, mert a lelkében győzedelmeskedett a jó.



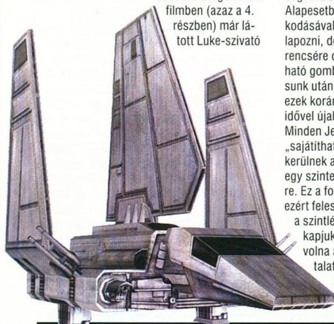
Desaan megrázó élményben részesült





Ezt azért kaptad, mert eltörted a kardomat!

erős mód kerül a legkésőbb a birtokunkba: nagy lendületű, lassú kardcsapások hatalmas sebzéssel. A különféle módok között egy gombbal válthatunk, az éppen aktuális módot pedig a jobb alsó sarokban látható piktogram felső részén levő félkör színe határozza meg. A lőfegyverek mellett majd egy tucat egyéb tárgy kerülhet a birtokunkba, melyek között egészen érdekes darabokat is találhatunk. Egyik nagy kedvencem a földre telepíthető védelmi ágyú. (Kár, hogy a fénykarddal rendelkező ellenfeleink a másodperc tört része alatt elintézik őket...) A másik kedvenc cuccom a legelső SW filmben (azaz a 4. részben) már látott Luke-szivató edzőgömb, ami kimondottan jól használható sok olyan esetben, amikor az ellenfél figyelmét szeretnénk elterelni.



A játék egyik legmókásabb része a különféle Erő-képességek bevetése. Kimondottan jó érzés egy vadul lövöldöző Stormtrooper csapatot egyetlen csuklómozdulattal letaszítani egy platformról az alant elhelyezkedő nagy semmibe. A fojtás-fénykard dobás kombinációt pedig mindenképpen meg kell tanulnunk, ha a fénykarddal ránk rontó Rebornok és Shadow Trooperek ellen sikerrel akarunk fellépni. Az egyetlen gond csak az Erő-képesség kiválasztásának nehézkességével van. Alapesetben a keresztgomb felfelé nyomkodásával lehet a már ismert dolgok között lapozni, de ez elég lassúcska megoldás (szerencsére ott van a két szabadon programozható gomb). A Jedi Akadémián tett látogatásunk után kapunk pár jedi-képességet, de ezek korántsem ölelik fel a teljes repertoárt: idővel újabb képességek birtokába jutunk. Minden Jedi trükk 3 erősségi fokozatban „sajátítható" el, ezek a pályák teljesítése után kerülnek a birtokunkba – minden pálya után egy szintet kapunk valamelyik képességünkre. Ez a folyamat sajnos előre le van rögzítve, ezért felesleges „gyakorolni" bármit is, mert a szintlépést az előre letárolt séma alapján kapjuk. (Persze én is jobban örültem volna a szabadon elosztogatható tapasztalati pontoknak – de ez van, tehát ezt kell szeretni.)

A Jedi Outcast grafikai megjelenése egészen döbbenetes. A helyszínek a legtöbb esetben teljesen visszaadják a Star Wars-filmekben látottakat. Személyes kedvenceim Naar Shaddaa és Bespin City, ezek annyira jól sikerültek, hogy szívesen lenyomtam volna még pár száz ellenfelet hasonló környezetben. A szereplők megvalósítása terén azért már vannak kifogásolható tényezők. Az egyszerűség kedvéért két részre osztottam őket. Az első kategóriába tartoznak a sűrűn feltűnő ellenséges, illetve barátságos figurák. Ezeknek a kinézetével és mozgásával semmi probléma nincs, látható, hogy a fehér páncélos Stormtrooperek modelljeinek elkészítésével hónapokig szöszmötöltek. Valószínűleg hasonlóan sokat hegesztették a Rodian, a Weequay vagy a Gran modelleket is. A másik kategóriába azok a szereplők tartoznak, akikkel csak egyszer-kétszer fogunk találkozni. A felhozatal igen vegyes, ugyanis egyes figurák – legfőképp az arcuk – nagyon szépen vannak modellezve (pl. Jan, Lando), a többiek viszont hihetetlenül gázosan néznek ki (Luke, Desann). Ki érti ezt? A figurák mozgatása nagy átlagban jól sikerült, de ez inkább csak az emberekre vonatkozik, az idegen fajok esetében egy kicsit jobbat vártam.

A program sajnos nélkülözi azokat a speciális grafikai effekteket, melyek a mai játékokban már szinte kötelezően benne vannak (hiába keressük például az Xboxon már szabványként elkönyvelt vízgenerátor nyomait). Ez legfőképpen a PC-s eredeti grafikája, és az átkonvertálásra kapott rövid idő miatt van így. Persze amit lehetett, megtettek a grafikusok, példának okáért a fénykardok döbbenetesen szépen hasítják a levegőt. A játékból lopott képeken jól látni, hogy a kardok mozgás közben eleve „vastagabbak" – így szebben kivitelezhették a fáklya effektust. Az egyik legmeghökkentőbb hangulati elemmel Yavin mocsárvilágában szembesültem: a fénykardra hulló esőcseppek zizegve váltak gőzzé. Egyetlen negatívumként csak az átvezető animációk gyenge minőségét tudom felhozni. Ezek az eredeti PC-s változatban a játék saját motorjával lettek a képernyőre „varázsolva", a konzolos átiratban viszont előre letárolt, életlen és homályos videókat kell nézegetnünk (a feliratozás lehetőségét szerencsére nem hagyták ki a játékból).

Azt már szinte felesleges megemlítenem, hogy a játék hangszekciója mennyire ütős (és nem arra gondoltam, hogy xilofonon hangzik fel) – bár az is igaz, hogy egy Star Wars-témájú játék esetén csak elrontani lehet a dolgokat! Miért is? A zenei anyag adott, a zajok és egyéb környezeti effektek szintén adottak (a fénykard búgó-zizegő hangja még mindig hátborzongató), a digitalizált beszédet pedig már tényleg nem volt nagy művészet beleilleszteni a készbe (néhol az eredeti színészek adták a szereplőknek a hangjukat).

Mindenképpen szükségesnek érzem megemlíteni, hogy az eredeti PC-s játékot is volt szerencsém végigjátszani. Mivel van összehasonlítási alapom, ezért biztosan állíthatom, hogy a konverzió döbbenetesen jól sikerült! Nagyítóval kell keresgélni azokat az apró részleteket, amiket a konzolverzió miatt kellett lebutítani! Így kellene minden játékot átkonvertálni, kedves fejlesztők! Bár e kiabálás csak hozzád jut el, kedves Olvasó, de legalább tudod belőle, hogy egy nem mindennapi játékról van szó. Ha tetszik a stílus, vagy csak csíped a Star Wars-környezetet, akkor bátran „vágj" bele a közepébe!



SakmaN
sakman@ipma.hu

MULTIPLAYER

A Jedi Outcastban hatféle többjátékos módozat közül választhatunk, melyek között szokásos és a Jedi Outcastra kihegyezett módokat egyaránt találunk. Az egyik ilyen a Jedi Master mód. A játék lényege egy, a pályán véletlenszerű pozícióban megjelenő fénykard. A játékosok normál emberként indulnak, csak lőfegyvereket használhatnak, és persze nuku Erő... Az egyikük előbb-utóbb megleli a bököt, és akkor ő lesz a Jedi Master. Minden Jedi képességet megkap, de csak a fénykardot használhatja. A multiplayer módokban egyébként új jedi-képességek is megjelennek, többek között a csapatgyógyítás, a csapat Erő-elszívás, és több Sith-képesség is.

MELLETTE
- A Star Wars hangulat még mindig a régi
- A Mission at Alzoc III bónusz küldetés
- Többjátékos módok, akár botok ellen is

ELLENE
- Kicsit későn érkezett konzolra
- Nincs internetes többjátékos támogatás

PEREPUTTY
- **Halo** – *Microsoft*
- **Jedi Outcast** – *Lucasarts/Activision*
- **TimeSplitters2** – *Eidos*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	90
HANG	95
SZAVATOSSÁG	82

ÍTÉLET
85

1-2 játékos NTSC WWW.JEDIOUTCAST.COM


↗ Kidóbóként is nagyszerűen helytállunk




↗ Csappan a buckalakók poulációja



■ Jango-boogie

STAR WARS BOUNTY HUNTER

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** LUCASARTS/ACTIVISION **FEJLESZTŐ** LUCASARTS **MEGJELENÉS** 2002.11.21. **NTSC** 2002.12.06. **PAL**

A Lucasarts utóbbi években mutatott gyenge teljesítményét véve alapul, sok jó előjele nem volt a Bounty Hunternek. Ettől függetlenül érdeklődve vártam, ugyanis most hirtelen nem tudnék olyan SW-játékot mondani, amelyben egy kifejezett rosszfiút kellett volna megszemélyesítenünk. Mindezt tetézte, hogy a hírhedt fejvadászt, Jango Fettet irányíthatjuk, akinek a páncéljára aggatott rengeteg kütyüje kifejezetten érdekes játékmenetet ígért.

A sztori valamikor a Baljós Árnyak és a Klónok Támadása közötti időkbe helyezhető. Főhősünk Jango Fett, aki mint a filmből tudjuk, mintájául szolgált a klónhadsereg katonáinak. Több apróbb mellékvágány mellett a fő cselekményszál egy renitens jedi-lovag, Komari Vosa levadászása lesz. A vadságáról híres hölgy (!) a Bando Gora nevezetű szekta vezetője. Ez a huncut csoportosulás arra szakosodott, hogy szerte a galaxisban válogatás nélküli szabotázsakciókat kövessenek el mindenféle ipari létesítmény ellen. Ez persze nem tetszik Darth Sidiousnak (Palpatine szenátornak) sem, aki megparancsolja épp aktuális házőrzőjének, Dooku-nak, hogy valamilyen módon tegyenek pontot az ügy végére. A két Sith azt süti ki, hogy hihetetlen összegű jutalmat tűznek ki Komari Vosa fejére és ezzel rá is szabadítják a fejvadászt. Nem is lennének gonoszok, ha tiszta lapokkal játszanának: ugyanis nemcsak Jango kapja a megbízatást, hanem ősi ellenfele, a hasonló iparágban tevékenykedő Montross is...

Fejvadásznak lenni tök jó – méghozzá több szempontból is. Mindenféle akrobatikus képességekkel rendelkezünk: osonhatunk, futhatunk, bukfencezhetünk, mindenféle meredélyek szélén kapaszkodhatunk meg (akár egy hatalmas zuhanás után is), van egy helyre kis jet-packünk, amivel többméteres magasságokba emelkedhetünk és ennél jóval nagyobb távolságba ugorhatunk el – és puszta kézzel is bivalyerősek vagyunk. Utóbbira persze nincsen olyan nagyon szükségünk, lévén mindig kéznél van dupla lézerpisztolyunk, amelyből pár lövéssel az ellenfelek legtöbbje könnyedén elintézhető. Akad a tarsolyunkban tűzszerszám is, de mivel a harci sisakban kicsit körülményes rágyújtani, ezért másra használjuk: a lángszóróval – jóval – melegebb éghajlatra küldjük a ránk rontó lényeket, a lángvágó pedig az utunkban álló rácsokat teszi múlt időbe. Használhatunk fegyverként thermo-gránátot, illetve mérgezett nyilakat a csendes gyilkolás eszközeként, de az ellenfeleinktől lézerkarabélyt, egy kisebbfajta kézi lézerágyút és egy gránátvetőt is zsákmányolhatunk, sőt a későbbiekben egy mesterlövész-puska is bekerül a repertoárunkba. Sisakunk hasznos jószág: amellett, hogy véd és takar, egy beépített detektorral is rendelkezik – mivel fejvadászok volnánk, nem árt, ha a sokaságból ki tudjuk választani a leendő áldozatot. Egyúttal egy jelet is elhelyezhetünk rajta, amely akkor is megmutatja hollétét, ha netán a tömegbe vegyülve keresne menedéket. Ezután (de csak ezután) cserkészhetjük be – de nem árt tudni, hogy élve vagy halva keresünk-e rajta több pénzt (ezer szerencse, hogy a detektor informál erről is). Ha élve többet ér, netán csak így lehet leszállítani, már készíthetjük is elő a kilőhető acélsodronykötelet, amely alaposan gúzsba köti.

Jangot – a hihetetlen változatosság jegyében – külső, követő kameraállásból irányítjuk. Belső nézetre csak akkor vált a program, ha éppen szkennelünk a sisakkal. Amennyiben nem kívánjuk használni az alapból célra tartó fegyverrendszert (netán egy utunkban álló akadályt szeretnénk szétlőni, amelyet nem fog be) átválthatunk egy közeli, váll feletti nézetre is, és ilyenkor egy kis szálkereszt mutatja a lövés irányát. Az irányítás átkonfigurálható, de ennek nem érzem szükségét, én tökéletesnek találtam az alapbeállításokat. Egy problémám van vele csupán: a fegyverváltás kicsit időigényes, így pár lövést bekaphatunk, amíg egy hmm, „békésebb" eszközünkről átváltunk valamely támadófegyverre. Fejvadászunk egyébként kifejezetten pofásan van animálva.

Hat fejezetre van osztva a játék (ez gyakorlatilag ugyanennyi bolygót jelent), mindegyikben több szakasszal. A helyszínek kidolgozása egyáltalán nem kiemelkedő, de az átlagosnál magasabb színvonalat hoz – és egy dolog vitathatatlan: szinte kivétel nélkül mindegyiknek megvan a Star Wars-feelingje. Már csak azért is, mert a kezdő helyszín, a gladiátoraréna-központú űrállomás és az utolsó pálya, a halott hold kivételével szinte mindegyiket láthattuk már egyik-másik filmben, vagy ha ott nem is, hát valamelyik játékban. Változatos terepek várnak ránk, az űrállomás után a Köztársaság központi bolygójára, Coruscantra visz az utunk, de a későbbiek során még a Tatooine-on is megfordulunk. Az eltérő pályatípusok azonban nem feltétlenül jelentenek eltérő játékmenetet: a pályák jó része bonyolult, szövevényes útvesztőnek tűnik – de csak első pillantásra. Az apróbb kitérőket leszámítva sajnos szinte teljesen lineáris az egész játék, jómagam ezt tartom az egyik nagy hibájának. A másik a képfrissítés, amely egyáltalán nem folyamatos, nagyon sok esetben (főleg a nagy látótávolsággal rendelkező, külső területeken) már nem bírja a terhelést grafikus motor. Sarkalatos probléma a kamerakezelés, de már szinte meg sem lepődöm rajta, hogy ezt itt sem sikerült normálisan megoldani: a képzeletbeli operatőr – főleg a szűkebb folyosókban – egészen botrányosan teljesít. Az pedig már az igénytelenség netovábbja, hogy a legelső pályán az arénában legyőzött szörnyön minden különösebb erőfeszítés nélkül keresztül lehet gyalogolni... Szerencsére ezt valamelyest kompenzálják a kiváló minőségű és nagyszerűen megkomponált átvezető jelenetek, melyek az Industrial Light & Magic keze munkáját dicsérik. A hanghatásokért felelős Skywalker Soundtól már annyira nem vagyok elájulva (szerintem semmi kiemelkedőt nem nyújt), de a szinkronok iszonyú jók. No persze ez nagyrészt annak köszönhető, hogy számos, a filmekben is szereplő színész adta a hangját a játékhoz (pl. Jango Fett is az őt alakító Temuera Morrison hangján szólal meg). Az ellenfelek egyrészt kicsit butuskák (főleg igaz ez a járókelőkre, akik állandóan befutkároznak a tűzvonalba), másrészt nem tartom jó ötletnek, hogy a legtöbb helyen újratermelődnek – pontosabban azt, ahogyan teszik. Előfordul, hogy megtisztítunk egy apró zsákutcát, hátrafordulunk, teszünk két lépést – és hirtelen, a semmiből ott terem két lény a hátunk mögött, lézerkarabélyokkal a kezükben...

A játékmenet mindezek ellenére a kategóriáján belül élvezetes, a különféle gadgetek használata pedig nagyot dob rajta – kifejezetten jó érzés egy ilyen félig-meddig szuperemberrel lenni. A nehézségi fok is kellemes (sőt, a vége felé már elég nehéz), jó ideig el fog szöszmötölni a játékkal, aki elhatározza, hogy végigéli a fejvadász kalandjait. Csak egy a zavaró – mivel nagyon sok gyakorlati haszna nincs a fejvadászatnak és Jango egy kicsit túlságosan kommandós-alkat lett, így az egész „szakma" elvesztette a varázsát. Egy sima ugrálással kevert lövöldözéssé minősült vissza, noha az alaptémából ennél jóval, de jóval többet is ki lehetett volna hozni...

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE
- Kellő kihívás
- A Star Wars-hangulat a helyén van
- A szinkronhangok nagyszerűek

ELLENE
- A téma többet érdemelt volna
- Bántóan sok a grafikai hiba
- Lineáris a játékmenet

PEREPUTTY
- **Headhunter** *Sega*
- **Star Wars – Bounty Hunter** *LucasArts/Activision*
- **Blade II** *Activision*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	75
HANG	84
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET
78

1 játékos NTSC WWW.STARWARSBOUNTYHUNTER.COM



↗ Ideje lenne innen villámgyorsan lepattanni



↗ Ha eléri a szállítót, Mace Windu talán befér még egy Tarantino-filmbe



■ Nem túl kiforrott még a klónozás technológiája

STAR WARS THE CLONE WARS

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** LUCASARTS/ACTIVISION **FEJLESZTŐ** PANDEMIC STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002.12.12. **NTSC** 2003.01.31. **PAL**

Nem tudom, melyikőtök hogy van vele, de nekem speciel a Klónok Támadása nem igazán lopta be magát a szívembe. Amikor Yoda mester az egyik jelenetben öreges totyogással a botjára görnyedve szemléli a harcot, tíz perc múlva pedig kivont lézerkarddal zöld döglégyként döngicsél a főgonosz körül, miközben oda-odacsap neki egy jóízűt, enyhén szólva is röhejes. A régi három részt annak idején nagyon szerettem, de az újak sokkal gyengébbek lettek, mint vártam – igaz, talán az lehet a nemtetszésem oka, hogy felnőttem közben és már más szemmel nézek az ilyesféle mesékre. Két dolgot azonban nem vitatok: az egyik, hogy valóban hatalmas és fanatikus a rajongótábora ennek az univerzumnak, a másik pedig a mindenkori filmek által képviselt magas technikai színvonal. Mindkettő megérdemel egy(néhány) színvonalas játékfeldolgozást.

Bár ez így nem a legpontosabb, hiszen a Clone Wars csak annyiban kapcsolódik a filmhez, hogy a végső csatajelenet idején (a sivatagos Geonosis bolygón) kapcsolódunk be a történetbe. Három jedi-lovag, Mace Windu, Obi-wan Kenobi és a fiatal Anakin Skywalker szerepében tündöklünk (avagy bukunk) és a galaxis legnagyobb, csak a Klónok Háborúja néven emlegetett összecsapásaiba csöppenünk bele. A történetet kivesézni helyszűke miatt nem fogjuk, legyen elég annyi, hogy a szeparatisták egy régi Sith fegyvert szeretnének újra működésbe hozni, amely iszonyú tömegpusztító erővel rendelkezik. Célunk ennek megakadályozása lesz.

Amennyiben túl vagyunk az első pályán, bízvást elmondhatjuk, hogy nagyjából láttuk is, miről szól a játék. Gyakorlatilag egy elképesztően akciódús, lövöldözős programról van szó. A kapott feladatoktól függően valamelyik harci járműben ülő jedit, netán személyesen őt magát irányítjuk. Választhatunk, hogy követő külső nézetből, avagy belső, first-person módból szeretnénk látni hőseinket. Előbbit javaslom, és nem is csak a nagyobb látványélmény, hanem a könnyebb játszhatóság végett is. Az általunk irányítható járműpark – viszonylagosan kicsi mérete ellenére (olyan hat-hét típus lehet) – meglepően gazdag: a felszínen suhanó cuccoktól (pl. speeder bike) elkezdve, repülő naszádokon és a jól ismert AT-ST modelleken át még egy, a wookie-világban őshonos méretesebb hüllő hátára is felpattanhatunk. Előfordul, hogy egy vagy két, a gép által irányított kollega is csatlakozik hozzánk, ilyenkor ezeket négy egyszerű paranccsal irányíthatjuk is (pl. támadj, védekezz stb.).

A küldetések – szigorúan a műfaj keretein belül maradva – egészen változatosak. No persze mindig arról van szó, hogy szét kell lőnünk valakit vagy valamit, de ezt egészen ügyesen elrejtették a sorok között. Esetleg szét kell lőnünk egy ellenséges konvojt, meg kell védenünk egy wookie falut, netán egy felszíni támadást kell segítenünk, vagy pedig el kell menekülnünk valahonnan. Igazság szerint nem is ez a jópofa a játékban, hanem az, hogy mindezeket a küldetéstípusokat ügyesen variálják – ami pontosan elég ahhoz, hogy ne érezze az ember azt, hogy minden pálya egyforma, csak a terep különbözik. Tizenhat ilyen küldetés vár ránk, és ezek végigvitele alatt a Star Wars-univerzum hat planétáját látogatjuk meg. Eljuthatunk filmen még nem látott világokba is, például a wookie faj szülőbolygólyára, a Kashyyyk-ra (amely a már jól ismert Endor holdhoz hasonlatos, hatalmas méretű őserdőkkel borított, zöldellő bolygó), de lesz itt jeges viharok által megtépázott hófödte és a perzselő nap sugaraitól kiszívott sivatagos világ is. Ellenfeleink a robothadsereg és a szeparatisták legkülönfélébb harci járművei lesznek. Időközben persze jó szokás szerint felbukkan egy pár főellenség is, de ezek legyőzése egy gyakorlottabb játékosnak biztosan nem okoz problémát.

Mindenképpen érdemes megemlíteni, hogy a fő küldetések mellet bónusz feladatokat is kapunk (pl. egy bizonyos idő alatt hajtsuk végre az alapfeladatot, szedjük össze a pályán lebzselő R5-ös robotokat, lőjük ki az összes lézerágyút, vagy mentsük meg a börtönbe zárt wookie-kat). Teljesítésük nem kötelező, de erősen ajánlott. Nemcsak az ilyenkor szokásos extrák (grafikák a fejlesztési stádiumból, „így készült"-videofilm) miatt, hanem mert egy bizonyos számú teljesített küldetés után kapunk egy-egy multiplayer játékmódot. Ezekből összesen négy van, és osztott képernyőn zajlanak. Tulajdonképpen mindegyik a standard többjátékos-módok eme univerzumba átültetett változatai, és néhány nyugati szakújságíró el volt tőluk ájulva. Mi azért annyira nem osztjuk ezt a lelkesedést, ettől függetlenül a Conquestet (ebben egymás erődjét kell szétlőni, de hat kisebb bázist is elfoglalhatunk, ahol őrtornyokat és egységeket építhetünk a csapatunk számára) kifejezetten élvezetesnek találtuk.

Sajnos több dolog is szíven ütött a programban. Kezdjük mindjárt azzal, hogy a végigjátszás nem kerül többe hat-hét óránál, és ez bizony elég kevés. Újrajátszani nem nagyon fogja az ember, maximum amiatt, hogy meglegyen az összes bónusz küldetés is. A játékmenet pedig nem áll másból, minthogy helyes irányba fordulunk, célra tartunk és vadul nyomkodjuk a tűzgombokat (bár sokkal többet nem lehet várni egy shootertől, ez tény). A szavatossága tehát nem egy nagy durranás, igaz, a multiplayer-opció ezen azért dob valamicskét. A grafikával alapvetően nem lenne nagy gáz, mert a modellek legtöbbje szép, talán a textúrák minőségén lenne hellyel-közzel javítanivaló. A különleges effektusok és a hangok valamivel az átlag felett teljesítenek. De: a játék helyenként – főleg, ahol sok dolog zajlik egyszerre a képernyőn – bántóan szaggat, szinte az élvezhetőség határára esik vissza a képfrissítési ráta (multiplayerben ez meg fokozottan igaz). Efelett pedig nem tudok csak úgy szó nélkül elmenni: egy konzolon, ahol pontosan meghatározott a hardverkörnyezet, egész egyszerűen nem szabadna egy játéknak így piacra kerülnie. Ha tehetségtelenek a programozók, ám legyen – kicsit vissza kell venni a poligonok számából, vagy a látótávolságból. És ez még csak az NTSC-verzió – tekintve, hogy a PAL általában lassabb (a SW: Starfighterek esetén pedig nagyságrendileg volt rosszabb), Európa nem néz túl rózsás jövő elébe… Pedig nem lenne ez rossz játék (véleményem szerint a Starfightereket is üti, mert jóval változatosabb), de ez minimum 10%-ába került az értékelésnél. Így marad egy átlagos lövöldözés, amit csak a Star Wars-rajongóknak ajánlok jó szívvel.

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE

- Akció van benne dögivel
- Viszonylag változatos a terep és a járműarzenál
- Ügyesen keverik a küldetéstípusokat

ELLENE

- Nagyon sokszor és nagyon szaggat
- Nem több, mint egy agyatlan zúzás
- Lehetne egy kicsit hosszabb is

PEREPUTTY

- Star Wars – The Clone Wars *Lucasarts*
- **Star Wars – Jedi Starfighter** *Lucasarts*
- **Star Wars – Starfighter** *Lucasarts*

1-2 játékos NTSC WWW.SWTHECLONEWARS.COM

ÖSSZETEVŐK

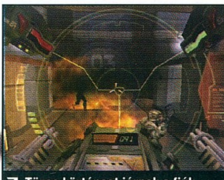
GRAFIKA	70
HANG	75
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET

73



↗ Mondja uram, milyennek találja a négyes metrót kényelmi szempontból?



↗ Tüzes körtáncot járnak a fiúk



↗ Két legyet egy robbanásra!

Elmaradt a forradalom

RED FACTION 2

TÍPUS FPS **KIADÓ** THQ **FEJLESZTŐ** VOLITION **MEGJELENÉS** 2002.10.17. **NTSC** 2002.11.15. **PAL**

A 2001-es év nagy meglepetése FPS-fronton számomra a Red Faction volt, ami tulajdonképpen a semmiből tűnt elő, ráadásul egy addig csak a PC-kre koncentráló fejlesztőcsapattól. A jó minőség szép eladási eredményekkel, utóbbiak pedig azzal jártak, hogy a Volition hamar elkezdte a folytatás készítését, és természetesen igen szépen hangzó ígéretekkel bombáztak minket. Az E3-on egy túl sokat nem mutató verziót állítottak ki (csak a tényleg klassz esőeffekttel és a dupla Uzival kábították mindenkit), és végül még tavaly, a hatalmas karácsonyi őrület közepén dobták piacra a Red Faction 2-t.

Ne búsuljon senki, aki esetleg kihagyta volna az elődöt, ugyanis a két programnak nem sok köze van egymáshoz. Ott ugye egy bányászfelkelést vezettünk győzelemre, a nanotechnológiával kacérkodó gonosz Ultor vállalattal szemben. Most, néhány évtizeddel később (egész pontosan 2161-ben), a közelebbről nem definiált Nemzetközösségben járunk, amikor az Ultor felfedezéseit megszerzi egy Sopot nevű zsarnok, és rögtön fel is használja egy szuperhadsereg létrehozásához. Ezt olyan sikerrel végzi, hogy nem csak az abszolút hatalmat tudja könnyedén magához ragadni, de még ő maga is megijed saját kreálmányaitól. Ezért neki is lát leműszároltatni őket, habár „kis" logikai baki a történetben, hogy ehhez a még erősebbre berhelt, még elitebb nano-katonáit használja fel. Természetesen nem tud mindenkitől megszabadulni: hatan a legjobbak közül elmenekülnek. Igaz, nem túl messzire, épp' csak az első nyugodt helyszínig, ahol szépen megigazítják sminkjüket, frizurájukat, rakétavetőiket, aztán már indulnak is bosszút állni. Ebben kapóra jön, hogy egy ellenzéki csoportnál – a Red Factionnél – is pont ekkor telik be a pohár, így a két bagázs összehangolt támadást indíthat Sopot ellen.

Természetesen mi az elit nano-katonák krémjébe tartozunk, egy Alias (fedő?)nevű robbantási szakértőt alakítunk. Öt társunkkal együtt fogunk egyre durvább terrorakciókat elkövetni Sopot érdekeltségei ellen, egészen addig, amíg a hatodik pályán be nem zavarjuk egy űrhajó fúvókája mellé – innen már csak egy gombnyomás, és a felszálló rakéta mindörökre megszabadít minket az egész Sopot-problémakörtől. Szerencsére itt nincs vége a programnak, hiszen idáig egy olyan négy óra alatt kényelmesen el lehet jutni – a meglehetősen blőd fordulatot



↘ Azt hiszem ez a katona nem értékeli grafittitudásomat



↘ Tetszik ez a hacuka, azt hiszem fel is öltöm




↗ A Yellow Submarine átfestés után


↗ Hát, ma nem vagy formában, öreg!






↗ Ez még nem az igazi Sopot lefejezése volt, de gyakorlásnak nem rossz

nem lőném le, mindenesetre ez sokkal gyengébb lett, mint az első rész ilyetén húzásai.

A program nagy részében a szokásos FPS-sémák szerint haladhatunk: egyedül megyünk előre a lineáris pályákon, és a kijáratot keresgélve mindenkit leméászárolunk, akit csak látunk. A játék első felében ez kiegészül azzal, hogy társaink néha velünk tartanak. Általában egy testőrünk lesz, de az egyik pályán kis időre mindenki a mi hátunkat fedezi. Quill a mesterlövész-puskájával tisztítja meg a terepet, Tangier az elektronikus ajtózárakat töri fel, Repta pedig golyószórójával tör nekünk utat. Szerencsére nem kell rájuk vigyáznunk, ugyanis egytől egyig halhatatlanok. Ezt ki is használhatjuk: Reptát például mindig tereljük magunk előtt, hogy a sarkokon, kereszteződéseken lest vetők vele kerüljenek szembe – ilyenkor csak annyi a dolgunk, hogy a fegyverropogás elnyugvását kivárva magunkhoz vegyük az elhullottak felszerelését. A tizenegy pályán (ezek összesen 44 pályaszakaszra oszlanak) öt alkalommal lesz lehetőségünk arra, hogy járművekbe üljünk. Mivel a fejlesztők nem egy interjúban a Halohoz hasonlították a Red Faction 2 eme részét, ezért elég nagy várakozásokkal tekintettem ezek elébe. Sajnos nagyon úgy néz ki, hogy a Volitionnél nem látták a Halot, mert itt nyoma sincs az ottani szabad vezetésnek, valósághű fizikai modellezésnek. Az első két járgányunk egy vadászgép, illetve egy tank lesz, ám ezeket nem irányíthatjuk közvetlenül, csak az ágyúkat kezelhetjük. A Shrike nevű társunk által kommandírozott gép szépen repked és gurul, mi meg osztjuk az áldást – nem rossz ez sem, de nem egészen erről volt szó... A másik két gép (egy mech, illetve az első részből átvett tengeralattjáró) szerencsére már teljesen irányítható, bár itt is csak egy szűk út áll előttünk, szó sincs korlátlan mozgásszabadságról.

A játék legegyedibb vonása az úgynevezett Geo-Mod motor, ami azt jelenti, hogy a fegyverek nem csak az élőlényeket (és a zombikat) ölik meg, hanem a környezetben is kárt tesznek. Ez elméletben igen jól hangzik, de ahogy a tavalyi részben is eléggé elhanyagolták ezt a kis apróságot, úgy itt sincs szinte semmi jelentősége. Persze az első pálya úgy indul, hogy tornyokat rombolhatunk le, falakon robbanthatjuk át magunkat, de e „csali" után hiába várakozunk valami hasonló érdekességre, élményre. Igaz, néhol csak úgy juthatunk tovább, ha egy falban levő lyukat kiszélesítünk, vagy a mech erejét kihasználva eltöröljük az utakra épített (?) téglafalakat – de ebből azért jóval többet ki lehetett volna hozni. A környezet 95%-a mindennemű erőszaknak ellenáll, sőt olyan felületek is akadnak, amiken még golyónyomot sem hagyunk. Csak ott lehet tehát robbantani, ahol azt kitalálták, leprogramozták, és ez bizony ahhoz vezet, hogy néha elakadunk. Honnan a francból lehetne kitalálni, hogy a négy csatornalejárat egyikét felrobbantva lehet továbbhaladni, vagy hogy a toronyházban a padlóban kell lyukat ütni a továbbjutáshoz – ha ezt semmi nem jelzi?! Néha ugyan – főképp a többjátékos-mód pályáin – jól néz ki, ahogy az eltévedt rakéták, gránátok lebontják a falat, leamortizálják az oszlopokat, de hát ez csak látvány, a játékmenetre igazi hatással nincs.

Amúgy a fegyverek igen jók lettek, és elég sok is van belőlük: 14 különböző típust használhatunk, ráadásul van olyan, amiből akár mindkét kezünkben foghatunk egyet-egyet (nevezetesen a pisztoly és az Uzi ilyen – igen vicces, amikor Alias ilyenkor is újratölt). A listának ezzel még mindig nincs vége, mert a legtöbb cuccnak van másodlagos tüzelési módja is, ráadásul van négy különböző gránátunk is. Az első rész nagy kedvencei (Precision Rifle, Rail Driver) jórészt visszatértek, de például pajzsot nem használhatunk. Ez két okból is sajnálatos: egyrészt igazi unikum volt, másfelől itt is jól lehetne variálni vele. Az új eszközök közül kiemelném a nano-turbózott Uzit, amivel – különösen párban használva – bárkit széttéphetünk pár pillanat alatt.

Ez egyébként néha nem is szerencsés dolog, ugyanis a pályán vannak civilek is, akiket nem tanácsos lelődözni. A program ugyanis méri, hogy milyen hősiesen küzdünk (pillanatnyi helyzetünket a Start gomb lenyomásával ellenőrizhetjük), és kifejezetten rossz néven veszi az ártatlanok lemészárlását. A hősiességet egyébként a különböző feladatok megoldásával lehet feljebb tornászni – sokszor olyan tennivalókért, amikről nem is tudunk (mondjuk felrobbantunk egy épületet, mire a program kiírja, hogy végrehajtottuk a „Sopothoz hű vadászgépek üzemanyag-ellátásának megszüntetése" nevű bónuszküldetést, holott csak véletlenszerűen romboltunk). A viselkedésünktől függően kétféle befejezést láthatunk, és a jobbhoz igencsak össze kell szedni magunkat!

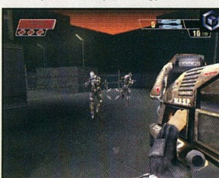
Noha a Red Faction 2-ben sem a járművek, sem az előre beharangozott pályarombolás nem úgy teljesítettek, ahogy azt vártuk tőlük, ennek ellenére egyáltalán nem rossz a program. Nagyon jó kis lövöldözős játék, rengeteg fegyverrel, gyönyörű grafikával, és unalmasnak semmi esetre sem mondható játékmenettel. (További pozitívum, hogy Shrike nevű társunk hangját a Blöffből ismert Jason Statham, azaz a Török adja). Vannak ugyan kisebb gondok (például néhány helyen újratermelődnek az ellenfelek, illetve az előző résztől eltérően itt nem lehet bárhol menteni), de a legfőbb mégiscsak az, hogy semmivel nem emelkedik ki a vetélytársai közül. Talán a többjátékos-módban lehetett volna igazán sikeres, de köszönhetően annak, hogy csak osztott képernyőt támogat (ami multitap nélkül ugye két személy...), itt is elbukott. Pedig különben minden rendben lenne, van negyven pálya és karaktermodell, melyeket nyolc különböző játékmódban próbálhatunk ki. Ráadásul botokat is bekapcsolhatunk (összesen hatan kergetőzhetünk, ebből ugye legideálisabb körülmények között négy lehet emberi játékos), akik hard fokozaton már egész jó kihívást nyújtanak. Kár, hogy a tudásnak nem sok szerepe van – sokkal fontosabb, hogy ki találja meg először a gránátvetőt, vagy a falakon átlátni és átlőni is képes Rail Drivert...

Az első epizód sikere nagyban volt köszönhető annak, hogy a viszonylagos programínségben, nyáron jelent meg, és igazi konkurenciája sem akadt. Most viszont a legdurvább játékáradatban kaptuk meg, ráadásul balszerencséjére rögvest a Nightfire és a TimeSplitters 2 után. Lehet, hogy sok tekintetben jobb, mint az elődje, azonban az említett programokkal folytatott küzdelemből nem kerül ki győztesen. Persze attól nem félek, hogy utoljára találkoztunk a vörösökkel (már csak a tavasszal megjelenő GC- és Xbox-verziók miatt sem), és csak remélni tudom, hogy a harmadik rész – egyelőre még csak kósza híreszteléseket hallottunk róla – fel tud nőni a versenytársaihoz.

Grath
grath@mail.datanet.hu

A TÖBBIEKET KI NE HAGYJUK!

Ahogy az mostanában szokás (lásd még az EA-féle The Two Towerst), a THQ bejelentette, hogy negyedévvel a PS2-verzió megjelenése után – március elején – jelenik meg a Red Faction 2 GameCube-ra és Xboxra. Szerencsére ezek nem 100%-os átiratok lesznek, hanem a rendelkezésre álló időben fejlesztgetnek még egy kicsit a programon. Többek között az ellenfelek részletességét (poligonszám, textúrák felbontása) növelik meg, és új fegyver-újratöltési animációkat készítenek. Szintén javítanak az árnyékokon, illetve a robbanások, fegyverek effektjein, de azért így is folyamatos 60 képfrissítési sebességet ígérnek mindkét konzolon (amit így látatlanban inkább nem hisszük el...). Az Xbox-verzióban a fentiek mellett lesz húsz újabb többjátékos-pálya, illetve öt új használható karaktermodell. Sajnos on-line játékra egyik változatban sem lesz lehetőség.



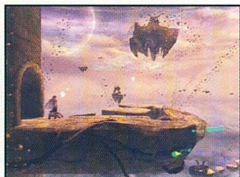


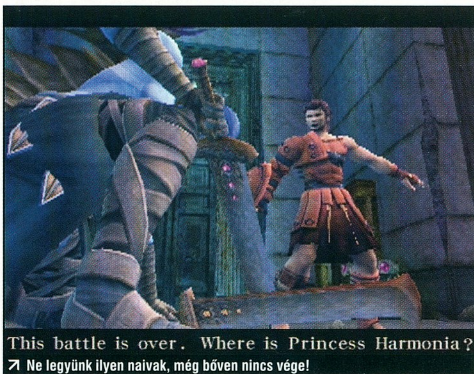
MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Néhány helyszínen a Geo-Mod motor tényleg hasznos és látványos ■ Használhatunk járműveket	■ 007 Nightfire *Electronic Arts* ■ Red Faction 2 *THQ* ■ Turok Evolution *Acclaim*	GRAFIKA 90 HANG 89 SZAVATOSSÁG 75	83
ELLENE			
■ Az első résznél rövidebb ■ Mind a Geo-Mod engine-től, mind a járművektől több szabadságot vártunk	1-4 játékos NTSC	WWW.REDFACTION2.COM	











↗ Ne legyünk ilyen naivak, még bőven nincs vége!

■ Ha legenda nem is lesz belőle, hangulatból jelest érdemel

RYGAR

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** TECMO **FEJLESZTŐ** TECMO **MEGJELENÉS** 2002.11.27. **NTSC**



A görög mondavilág (illetve az ebből sokat magáévá tevő római) kiváló környezetet biztosítanak minden akció- vagy szerepjátékhoz, hiszen a játékosok nagy része nyilván szívesen kalandozik ebben a világban. Sajnálatos módon ezzel a fejlesztők hajlamosak nem törődni, mert nem valami sok program jelent meg ebben a témában. Az egyetlen valamirevaló az 1987-ben NES-re megjelent Rygar volt, egy elképesztően nehéz platformjáték. Az idei retro-láz tombolásában – lásd pl. ebben a számunkban az új Shinobit – a Tecmo is kitalálta, hogy egy felújított Rygarral próbálja meg új utazásra vinni a régi rajongókat.

Természetesen nemcsak erre a közönségre számítanak, hanem minden akciót szerető mai játékosra is, ezért aztán minden téren megpróbálták az ő igényeikhez igazítani a programot, mégpedig lehetőleg úgy, hogy azok a dolgok, amik a régi Rygart naggyá tették, ne vesszenek el. A legelső ilyen változás, hogy a játék persze már három dimenzióban terpeszkedik, karakterünket pedig fix kamerák segítségével láthatjuk. Az irányítás ilyen megoldása – és nem csak ez – nagyon emlékeztet a Devil May Cryra, és ahogy ott is voltak kisebb hibák a nézőpontokkal, úgy a csapdát a Tecmonál sem tudták elkerülni. Van néhány helyszín, ahol a hirtelen kameraváltásoknak köszönhetően sűrűn megzavarodunk, de olyan is előfordult, hogy egy nagyon nehezen meglátható lépcsőt nem vettem észre, és percekig rohangáltam körbe-körbe. Szerencsére ettől eltekintve a játék gyönyörű, főként a környezet érdemli meg a csillagos ötöst. A pályatervezők rendkívüli munkát végeztek, hatásosan választották ki a nézőpontokat, és hangulatos pályákat terveztek. A játék elején egy elhagyatott palotában kell kutakodnunk, ahol a kitörött ablaktáblákon keresztül világít meg minket az alkonyi nap. Később túlcsorduló szökőkutak által medencévé változtatott díszkertekben, romos arénákban és szörnyek által benépesített szentélyekben is járhatunk. Mindenhol a régi korok nagyságát hirdető – bár jobbára törött, vagy legalábbis repedezett – szobrokat találunk, némelyiknek a feje is nagyobb, mint harcosunk.

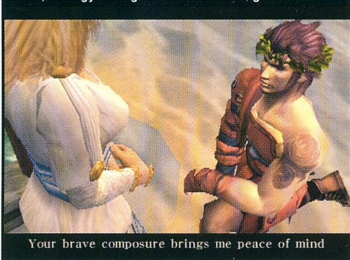
Az ellenfelek is dicséretet érdemelnek, rendkívül gondosan vannak megformálva – igazán kár, hogy olyan kevés különbözővel akadhatunk össze. Az öt típus még akkor sem lesz több, ha eltérő színvariációban, illetve megnövelt méretben találkozunk össze velük. A caterpillar nevű kukacnak van az alapváltozata, van egy erősebb, sötétebb színű verziója, és a vulkánon mászkálva összefuthatunk néhány izzó testű példánnyal is. Ráadásul az eltérő alak nem jelent új támadásokat, mindössze egyre magasabb statisztikákat (sebzés, életerő), úgyhogy kicsit unatkozni fogunk. Szerencsére az összképet javítják a főellenfelek, melyekből a végső Cronusszal együtt tizennégyet kell lecsapnunk. Ezek általában sokkal nagyobbak, mint átlagos ellenfeleink, de azokhoz hasonló figyelemmel vannak elkészítve (a minotaurusz egészen elképesztően néz ki!). Sajnos a hasonló játékoktól eltérő módon legyőzésük nem jelent túl nagy agytornát: egy egyszerű mintát követnek (mondjuk az első főellenfél ötször suhint a kardjával, aztán egyet szúr – és ha közel megyünk a másik részéhez, akkor fúj csak tüzet), így aztán könnyedén túljárhatunk az eszükön, pár perc alatt megszabadulhatunk tőlük.

A Rygar legegyedibb vonása hősünk fegyvere, a Diskarmor. Ez a fegyver – amire a Tecmonál néha csak mint a „halál jojója" utalnak – egy láncra kötött, fogazott élű pajzs. A brutálisabb lelkűeknek most joggal csillanhat fel a szeme – bizony, egy ilyen eszközzel elég durván bánhatunk el a nekünk nem tetszőkkel. Kétféle támadásunk van, ezeket kombinálva mutathatunk be három-négy tagból álló kombókat (a mozgások listáját megnézhetjük a menüben). Az egyszerűbbek csak ide-oda suhintásokból állnak, de a durvábbak, amiket esetleg csak a játék közben tanulunk meg, már varázslatszerű effektekkel is járnak. Így tornádót kavarhatunk, robbanást idézhetünk elő, vagy egyszerűen csak megidézhetünk valami mitológiai szörnyet. Utóbbiból há-

↘ Na, kezdjünk neki, romboljunk le mindent



↘ Hű, de nagy meleg van ebben a mitológiában!





↗ Huszár lép F6E4: Rygar megtalálta a sakkozás legfárasztóbb módját

MIT TUD RYGAR?

Rygarral több különleges képességre is szert fogunk tenni a játék során. Ezek közül az első a Slide, vagyis a csúszás. Ezzel a szűk réseken juthatunk át, erre a lehetőségre mindig külön figyelmeztet a program. Szintén mindig fel fog tűnni, ha a Stompot kell használnunk, ezzel a nagy nyomógombokat indíthatjuk be, melyek speciális zárakat nyitnak. A Tackle segítségével a világító köveket tolhatjuk arrébb. A Diskarmorral is lehetőségünk lesz pár akrobatamutatvány előadására, ezeket a lebegő pöttyök jelzik. A lila gömbök a vízszintes közlekedést könnyítik meg, áthúzathatjuk magunkat mondjuk egy leomlott híd másik oldalára. Nézzünk arra, amerre a kívánt cél van, és amikor egy aura jelenik meg a pötty körül, akkor használjuk a képességet. Ennek egy módosított változata a narancsszínű pötty, ami a függőleges haladás eszköze – álljunk alá, és húzassuk fel magunkat a fent leírt módon. Kicsit bonyolultabb a sárga gömb, ahol „tarzanozhatunk": itt a levegőben kell megnyomnunk a gombot, ekkor elkezdünk lengedezni. Ha a másik oldal közelében vagyunk, engedjük el a gombot, és máris újra szilárd talaj van a lábunk alatt (esetenként több sárga pöttyön kell átvergődnünk).



rom van, melyek az egyes Diskarmorokhoz vannak kötve. A fegyverből ugyanis három fajtát szedhetünk össze, még a játék első felében, és később bármikor válthatunk köztük. A Hades Diskarmor közepes távolságra hat, általában egy irányba. Ezzel szemben a Heavenly Diskarmorral íves suhintásokat hajthatunk végre, melyek minden irányba hatnak. Végül a harmadik a Sea Diskarmor, amely közelharcra szolgál. Én leginkább a Hadest használtam, de ha egyszerre több helyről is támadtak az ellenfelek, akkor a Heavenlyre váltottam.

A Diskarmor elég erős jószág, rendesen rombolhatunk vele. Amivel az idő és a természet ereje nem végzett, az nekünk nem akadály – minden szobrot, oszlopot, gyanús faldarabot és vázát darabjaira törhetünk (bár kicsit kiábrándító, hogy a sokszor tonnás darabok azonnal eltűnnek a földben). A megsemmisíthető objektumok első ütésünknél porfelhőket eregetnek: ha ilyet látunk, akkor csak nyugodtan próbálkozzunk, amíg sikerrel nem járunk. Ez néhol csak a továbbjutást teszi lehetővé, de a tápolós hajlamú játékosoknak érdemes mindent letarolnia, ugyanis általában kapunk valami jutalmat vandálkodásunkért. Ez általában egy lila labdacsot jelent, ami tíz vagy száz ponttal gazdagít minket. A pontokat a Diskarmor fejlesztésére használhatjuk fel, így növelve meg annak sebzését. Sokszor találunk majd nektárt, amivel az életerőnket, illetve pneumát, amivel a varázserőnket (ez kell a Diskarmoros idézéshez) tölthetjük vissza. Hősünk három tulajdonságát – életerő, támadás, védelem – is így szerzett cuccokkal növelhetjük meg: sorrendben a Divine Armor, a Holy Sword, illetve a Holy Shield felvételével. Ugyan nem felvehető tárgy, de itt említeném meg a zöld tűzzel világító lófejes szobrokat. Ezeket megforgatva nyithatunk ki eddig mágiával elzárt ajtókat, úgyhogy mindig használjuk őket. A játékban menteni az oroszlánfejes faldíszeknél lehet.

Az igazán rejtett helyeken, ahová valamilyen speciális képesség felhasználásával juthatunk be, találhatunk néha varázsköveket, ún. Mystic Stone-okat. Ezek valamilyen tulajdonságunkat turbózzák, ritkábban más módon segítenek (például kis eséllyel okozhatunk kritikus – dupla – sebzést), és a Diskarmorba illeszthetjük be őket. Egy végigjátszás alkalmával nem találhatjuk meg mind a harmincat, ehhez normal, hard és legendary fokozaton is végig kell vinnünk a játékot. Van egy Necromandio Cave nevű helyszín a játékban, ami egy harminc szintes aréna, egyre erősebb ellenfelekkel (ezt egy másik Capcom-játékból, az Onimushából lopták). Ezt már csak ezért is megéri felfedezni, mert rengeteget fejlődhetünk közben, és kapunk egy alternatív Diskarmor-borítást is. Utóbbiból egyébként több van a játékban, bár ezek csak kozmetikai változtatások, valódi hatásuk nincsen – mindazonáltal meglepő látvány, amint bősz harcosunk mondjuk egy pizzával irtja ellenfeleit.

A történet elég klisés: elrabolt hercegnő, magányos, múltjára nem emlékező harcos, a gonoszt megidézni akaró lény – a szerepeket már mindenki ki tudja osztani. A játék közepén ugyan van egy kisebb fordulat (nahát, mégis feltárul a múltunk), de ebből a világból szerintem többet is ki lehetett volna hozni, mint ezt az egyszerű istenek vs. titánok párbajt. A zene viszont az ezt feledtetni tudja – a Moszkvai Szimfonikusok által feljátszott lendületes, erőteljes muzsika minden fantasy filmnek becsületére válna. Ha erre így oda tudtak figyelni, akkor viszont nem értem, hogy a többi hangra miért nem – főként a mi Rygarunk hangja lett nyálas. Ráadásul az angol anyanyelvűek szerint a játék hemzseg a nyelvtani hibáktól – noha nem hiszem, hogy ez itthon sokaknak fel fog tűnni, de azért mégiscsak igénytelenség.

A Rygar egy gyönyörű, hangulatos kaland. Fantasztikus helyszíneivel, zenéjével, illetve az élvezetes harccal akár az év egyik legjobbja is lehetne (azért annak gondolom őrültek, hogy a DMC2-t elhalasztották). Csak sajnos elég rövidke, kevesebb, mint hét óra alatt végigvittem, ráadásul úgy, hogy minden helyszínt alaposan átkutattam rejtett helyekért. Az viszont nem kizárt, hogy újra nekifogok, főként, hogy így már felturbózott harcosomat használhatom.

Grath
grath@mail.datanet.hu

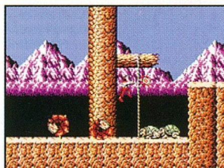
A KUTATÁS JUTALMA

A játék során rengetegszer fogunk felvenni kis táblákat valami olyan felirat kíséretében, miszerint „a távoli jövőben valami megváltozott". Ezek a leletek a főmenü galéria opcióját töltik fel. Itt megnézhetjük a játék összes videóját, meghallgathatjuk külön a zenéket (most is a Triumph nevű tétel megy a háttérben), és fantasztikus vázlatokat nézhetünk meg, melyek az egyes szörnyeket ábrázolják. Csak azt sajnálom, hogy az eredeti Rygart nem rakták fel a korongra. A helyhiány biztos nem lett volna akadály, és már túl sok jogdíjra sem számíthatnak egy 15 éves program után.





RYGAR A 3D-KEZELÉS ELŐTT ÉS UTÁN





MELLETTE
- Gyönyörű vidékeket járhatunk be...
- ...nagyszerű zenéket hallgatva...
- ...miközben fantasztikus harcokat vívunk

ELLENE
- Túl rövid!
- Kevés ellenféllel találkozhatunk
- Néha a kamera inkább hatásos, mint használható

PEREPUTTY
- **Devil May Cry** *Capcom*
- **Rygar** *Tecmo*
- **Shinobi** *Sega*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	93
HANG	91
SZAVATOSSÁG	76

ÍTÉLET

86

1 játékos | NTSC | WWW.RYGARGAME.COM




↗ Azt szemlátomást senki sem szereti, ha elfenekelik


↗ Az eb még nem tud róla, de darabokban fog landolni







■ A ninja kínja: hogyan szecskázza fel Tokiót?

SHINOBI

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** SEGA **FEJLESZTŐ** OVERWORKS **MEGJELENÉS** 2002.11.12. **NTSC** 2003. 2. NEGYEDÉV **PAL**

A shinobi japánul sok mindent jelent: lopakodást, kémkedést, besurranó tolvajt, vagy épp illetéktelen behatolást egy rosszhírű házba. Ugyanakkor a játékosok számára csakis egyet jelent: megyünk előre, és halomra gyilkoljuk az utunkba kerülőket. A címet meghazudtolva a besurranáshoz vagy lopakodáshoz ennek ugyan nem sok köze van, de ez a titulus már több mint egy évtizede így vonult be a köztudatba, és ezen szemlátomást nem is akart a Sega változtatni. Shinobi tehát visszatért, és ezzel ismét beindul a mészárszék japán módra. Harcosunkkal minden percben egy vagonnyi hullát gyártunk, s ehhez a közkedvelt fegyverarzenált vethetjük be, úgymint a kardot, a shurikent, és a ninjutsut – vagyis a ninják mágiáját.

A mészárlásra persze nyomós okunk van. Tokiót egy földrengés rázta meg, miközben a romhalmazzá vált város közepén kiemelkedett a misztikus Arany Kastély. Hiruko, egy önjelölt varázsló e ház ura, aki pokoli ivadékok megidézésével teljes káoszba taszította a várost. A kormányzat tagjai mind halottak, ezért a lakókat már nem védi semmi, teljesen lebénítja őket a félelem.

A zűrzavarért úgy tűnik, egy legendás ninja-klán is felelős – vagy legalábbis az, ami maradt belőle. Az Oboro-klán tagjait Hiruko megölte, s most ördögi varázslattal bábként használja, és a néhai vezetőjükre uszítja őket. Hotsuma, a játék főhőse négy évvel korábban vált a klán vezérévé. Bátyjával együtt még gyerekkorában bukkant rá az elátkozott Akujiki kardra, mely fegyvernek el kellett döntenie, az Oboro örökösei közül ki legyen a klán vezére. Hotsuma mindig is legnagyobb harcosnak tartotta Moritsunét, és sokat tanult tőle, de amikor tízévnyi tréning után végül sor került a halálos párviadalra, mindenki meglepetésére ő, a fiatalabb testvér kerekedett felül. Ageha, a fiatal kunoichi (vagyis ninjanő) azonban nem nyugodott ebbe bele. Moritsune volt a szerelme, ezért elhagyta a klánt, majd megpróbálta rávenni Hirukot, hogy támassza fel néhai kedvesét. A varázsló hajlandó volt teljesíteni a kívánságát, de szemlátomást nem teljesen pozitív irányba haladtak tovább az események.

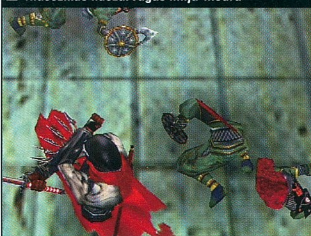
Hotsuma bosszúra szomjazva érkezik meg a városba. Tudni akarja, pontosan mi is okozta a klánja vesztét, s még akkor is végig küzdi magát egészen az Arany Kastélyig, ha ehhez néhai társait kell legyőznie. Persze hogy a szándékát keresztül is tudja-e vinni, az nem csekély mértékben rajtunk múlik.

A Shinobi legújabb reinkarnációja nemcsak annyiban tér el lényegesen az elődeitől, hogy immár természetesen három dimenzióban zajlik, hanem attól is, hogy több szerephez jut a kard, és háttérbe szorul a shurikendobálás. Hotsuma legütőképesebb fegyvere kétségtelenül az Akujiki, melynek pengéje úgy megy át ellenségein, mint kés a vajon. Ha elég gyorsak vagyunk, csupán annyit látunk, hogy a ránk támadó ninják sorra megdermednek, majd végül hősünk elrakja a kardját, s a legyőzött ellenfelek egyszerűen szétesnek. Az elátkozott kard erejének semmi sem állhat ellen, akár egy tankot is képesek vagyunk kettémetszeni. Viszont – átvitt értelemben is – egy kétélű kardról van szó, ugyanis ha nem csillapítjuk a kard vérszomját, elkezdi zabálni a tulajdonosa energiáját. (A saját életerőnkkel együtt egy másik kijelző is helyet kapott, ami a kard jóllakottságát hivatott mutatni.) Célszerű ezért a már említett módon egyszerre hányni kardélre kisebb csoportokat: ez az ún. Tate technika, amivel igen hatékonyan táplálhatjuk a kardunkat a gonosz lelkekkel. (Kivéve az első pályát, ahol a kard ereje még nem aktív, tehát nem kell foglalkoznunk ilyesmivel.)

A kard mellett Hotsuma önmagában is egy halálos fegyver. Olyan gyors, hogy képes hátrahagyni a saját szellemképét és ezzel alaposan összezavarja az ellenfeleit – ez a játékban mint Stealth Dash mozdulat van megnevezve. Noha a szellemkép csak néhány pillanatra marad ott, a harc gyors volta miatt ez pont elég ahhoz, hogy megtévessze az ostoba ellenfeleket, s miközben légnemű alteregónkat támadják, mi feldarabolhassuk őket. Különösen hatékony a módszer azt figyelembe véve, hogy megkerülve az ellenséget – hátulról támadva – mindig többet sebzünk. Sőt vannak ellenfelek, amelyeket csakis így tudunk legyőzni.

A fenti két technika kombinálásánál már csak a ninjutsu halálosabb, csakhogy a mágia bevetéséhez tekercsekre van szükségünk. Alapvetően mindig egy tekerccsel indulunk, s további kettőt gyűjthetünk be minden pályán. Amennyiben rendelkezünk tekerccsel, a


↘ A konkurencia talán bedől a szellemeskedésnek


↘ Klasszikus huszárvágás ninja-módra


↘ Még jó, hogy a sálam nem akadt be a rotorba

ÖREG HARCOS

A videójátékok világában kevés olyan sorozat van, ami az évek során annyi verzióban, és olyan sok platformon tűnt volna fel, mint a Shinobi. A játék hírnevét az 1987-ben megjelent játéktermi verzió alapozta meg, melynek szinopszisa kb. így hangzik: oldalra gördülő, még mai szemmel sem csúnya háttereken egy törvényenkívüli ninja-klán birtokára kell behatolni, ahol túszul ejtett ninja-kölykök kiszabadítása a feladat. Az első Shinobiból természetesen készült konzolos verzió is (nemcsak a Sega-féle Master Systemre, hanem egy kis jogi csűrés-csavarás révén még NES-re is, jóllehet a Sega közreműködése nélkül az bizony elég gyenge lett), mifelénk pedig a C64-es verzió vált általánosan ismertté. Később aztán jöttek egymás után a folytatások: 1989-ben az akkor vadonatúj MegaDrive-ra a Revenge of Shinobi, majd a játéktermi Shadow Dancer, illetve azok konverziói, 1990-ben Master Systemre a Cyber Shinobi. A Sega handheld gépe, a Game Gear sem maradhatott ki a szórásból két rész erejéig, 93-ban ismét MegaDrive-on remekelt a Shinobi III, és végül utoljára 1995-ben a Shinobi Legions jelent meg Sega Saturnra.





↗ Én nem garantálom, hogy a tesztelés során egyetlen állat sem sérült meg

ninjutsu következő módozatai közül választhatunk: a Ka'en pokoli tüzet bocsát a körülöttünk tartózkodókra, a Kamaitachi energiahullámokként működik, a Raijin pedig olyan mágia, ami sérthetetlenné tesz.

Tokió romjai között nem egyszerű a közlekedés, ezért az is nagyon hasznos, hogy Hotsuma meg tud kapaszkodni a falakon, s Spidermant megszégyenítő gyorsasággal képes mászni, vagy az egyik falról átugrani a másikra. Igaz, akadnak olyan falak is (érdekes módon a rücskösebb, repedezett falak tartoznak ide), amelyeken nincs fogódzkodó. A megmászhatatlan szakaszok kikerülésekor időnként platformjátékká változik át a történet, s pontosan kivitelezett dupla ugrásokra van szükség. A nagyobb szakadékok feletti átkeléshez a dupla ugrást kiegészítve remekül használhatjuk emberünk Stealth Dash mozdulatát, amivel még hozzátehetünk egy kis távolságot az ugráshoz.

Mivel életeket nem számol a játék, a magasban való falmászás néha baromi idegesítő tud lenni. Elég egyetlen elvétett ugrás, és mindig kezdhetjük elölről a legutóbbi pályarészt, márpedig a Shinobi minden egyes pályája két igencsak hosszú részből áll, úgyhogy nagyon kellemes, amikor a legvégén vérzünk el... Kicsit egyébként megtévesztő lehet, hogy gyakran hagyunk a hátunk mögött ellenőrzési pontokat, de ezek csak arra szolgálnak, hogy mutassák az útirányt. A már teljesített szakaszok lezáródnak mögöttünk egy fekete energiafallal, míg előttünk tüzes energiafalak állják el az utat, melyek csak akkor tűnnek el, ha az adott helyszínen már mindenkivel, illetve az összes lebegő pecséttel végeztünk. A legjobb pedig még csak most jön: az utolsó szakasz mindenhol valami jó kis főellenség. Tapasztalhatjuk, hogy az Oboro-klán nemhiába olyan nagy hírű, hiszen legtöbbjüknél hősünk minden mozdulatát be kell vetnünk. (Bár az is igaz, hogy némelyik összecsapás elég könnyűre sikeredett. Elsőként például egy toronyház tetején csupán annyi a dolgunk, hogy párszor a mélybe csaljuk az ellenfelünket.)

Az mindenesetre jó, hogy a főellenségeknél is végtelenségig próbálkozhatunk – éppen elég hozzájuk eljutni. A játék úgy kb. a harmadik pályától (összesen nyolc van) igencsak keményre veszi a figurát. A legvisszataszítóbb ellenségek egyike például a játékos kutyus, aki csont helyett kardot hoz nekünk a szájában. Méghozzá meglehetős fürgeséggel, úgyhogy amikor négy-öt ilyen jószág kerít be, majd ugrik nekünk, szinte lehetetlen elkerülni, hogy ki ne cakkozzák a bőrünket. Hamar rá kell jönnünk, hogy a ninjutsut nem tartogathatjuk a főellenségekre. (Egyszerűen nem is érdemes, ugyanis ha meghalunk a döntő ütközetnél, úgyis elveszik tőlünk a már begyűjtött cuccokat.) A szakaszokon túljutva ugyanakkor automatikusan mentődik az állás, ami nem rossz, viszont vigyázat: ha új játékot kezdünk, rákérdezés nélkül felül lesz írva a korábbi állásunk.

A nehézséghez tartozik még, hogy a fogyatkozó életerőnk regenerálásának természetesen megvan a maga módja, de nem kényeztet el minket a játék. Lilán lángoló kis Yang szimbólumokat kell keresni, amelyeket néha az ellenfeleink ejtenek el, nagyobb lángokat pedig titkos helyeken találunk, mint például egy lezárt roló mögött, amit előbb szét kell ütnünk. A gonosz lelkek ezzel szemben pirosan izzó Yin szimbólumokként jelennek meg, s a hatékony begyűjtésükhöz feltétlenül ajánlatos a már említett Tate technika. Konkrétan ez úgy működik, hogy a támadók minden egyes hullámánál színes gömbök jelennek meg a képernyő sarkában, s valahányszor kinyírunk valakit, egy ilyen gömb kigyullad. A cél az, hogy rövid időn belül legalább négy gömböt gyűjtsünk ki, illetve ha lehet, még többet. Merthogy nemcsak a látványos közjáték a jutalmunk, hanem a kard minden egyes Tate megkezdésekor elkezd izzani, és egyre erősebb lesz. A gyengébb ellenfelek lenyesése után tehát akár egy csapással is végezhetünk egy komolyabb szörnyeteggel. Az ellenség összetétele nem homogén, ezért ez egy igen fontos taktikai elem, és kiemeli a Shinobit azon játékok közül, ahol csak az unalomig kell nyomkodni a kaszabolás gombját. Mellesleg az analóg karral beavatkozva különböző kombókkal is cifrázhatjuk a sima csapásokat.

A továbbjutáshoz nélkülözhetetlen cuccok mellett – mint ahogy az illik – vannak titkos bónuszok is. Aranyérméket találhatunk azokon a helyeken, amelyek a legkevésbé sem esnek útba, sőt a megközelítésük általában külön tortúrával jár. Magyarán csak a maximalista játékosok fognak velük foglalkozni, no és persze akik már egyszer végigvitték a játékot. Az érmék megtalálásához nagy segítség, hogy a jobb analóg karral szabadon igazíthatjuk a kamerát. A falakon mászkálásnál, illetve a veszélyes ugrásoknál szintén nem árt manuálisan nézelődni, elvégre jó tudni, hova is érkezünk le. Az automatikus kameramozgással amúgy nincs baj: szépen követi az emberünket, s ha hirtelen előre akarunk nézni, csak az L1 gombot kell megnyomnunk. Ha valaki már úgy szokta meg, van célbefogás is, mikor is a kamera automatikusan a célponthoz igazodik. Viszont a Tate animációknál az esetek felében nagyon rossz az automatikus nézet, amit pedig nyilván látványosságnak szántak. Igazából nem tudni, mi alapján választódik ki, mert gyakran teljesen eltakarja egy figura (vagy épp maga a főhős) a képet.

Az új Shinobit fejlesztő Overworks (Japánban a Saturnra készült Sakura Taisen játékokkal ért el sikereket, itt Európában viszont csak a DC-s Skies of Arcadia révén ismerhetjük) eddig nem igazán alkotott semmit az „üsd, vágd" stílusban, de határozottan van tehetségük hozzá. Csupán egy hibát követtek el: míg a játékmenetet remekül átültették 3D-be, addig maga a 3D – vagyis a grafikai kivitelezés – legfeljebb átlagosnak nevezhető. A hátterek épp csak annyira vannak kidolgozva, amennyire feltétlenül szükség volt rá. Például a toronyházak megalkotásánál elegendőnek találták az alkotók, ha csak megrajzolják az ablakokat – ablakpárkányokra és más térbeli díszekre nem fecséreltek poligonokat. A karakterek szintén kicsit elnagyoltak, viszont vigasztalhat minket, hogy cserébe 5-6 támadó is megjelenhet egyszerre a képernyőn, és villámgyors az akció, nincs megakadás, ráadásul magára a főhősre nem is vonatkozik az iménti minősítés. Klasszul megcsinálták a sálját, ami hosszan lengedezik utána, s ez egészen bájossá teszi a gyors mozdulatokat és ugrásokat. Mi tagadás: némi többletráfordítással lehetett volna szebb is ez a játék, de az bizton állítható, hogy a sorozat hírnevén így sem esett folt.

V.Z.
vzoli@ipma.hu



MELLETTE

- A rajongóknak új, de egyben a régi kihívás is
- Látványos és okos Tate technika
- A falon sétálni hülye, ámbár érdekes dolog

ELLENE

- Szerény kivitelezésű helyszínek
- Halál után mindig elölről kell kezdeni a szinteket
- Kevés varázslat, és az sem mind hasznos

PEREPUTTY

- Devil May Cry — *Capcom*
- Onimusha 2 — *Capcom*
- Shinobi — *Sega*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	68
HANG	75
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET

79

1 játékos NTSC WWW.SEGA.COM





↗ Hemegmondtamhogynegyerebemegnegyererrehe!







■ Gumikacsa és a TIR-pákok!

BIG MUTHA TRUCKERS

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** EMPIRE INTERACTIVE **FEJLESZTŐ** EUTECHNYX **MEGJELENÉS** 2002.12.06. PAL



↗ A nyolcadik kutas a halál

Ha valaki nem tudná, mit jelent az angol szlengben a redneck, akkor annak most eláruljuk: ez szimplán és egyszerűen a paraszt – vagy ha úgy jobban tetszik, a falusi bunkó megnevezése USA-szerte. Hogy hogy jön ez ide? A megoldás roppant egyszerű: a BMT-ben fő-, és mellékszereplőink nagy része egyaránt ebből az embertípusból kerül ki (már ha sekélyes szellemi képességeiket figyelembe véve helytálló egyáltalán az ember előtag…). A sztori szerint az USA-ban járunk, méghozzá nagyon-nagyon délen, közelebbről Hick State County-ban (hmm, maradjunk a Mucsa Megye fordításnál). Momma „Ma" Jackson, a Big Mutha Truckers Inc. főnökasszonya nyugdíjas korba lépett és úgy tervezi, hogy kizárólag a pitesütés és a tévés talk- és valóságshow-k naphosszat való nézegetése aranyozzák be hátralévő éveit Viszont egy kicsit gondban van, hogy négy vásott kölke közül melyikre hagyja a harminc éve nagyszerűen üzemelő fuvarozási vállalatot. Mivel a leány és a három parasztgyerek életének 90%-át egy kamion pilótafülkéjében tölti mint fuvaros, a megoldás kézenfekvő: hatvan napot ad nekik, hogy a kezdő árukészletüket megforgassák. Aki a határidő lejártakor a legtöbb lóvét tudja felvillantani, az lesz a BMT Inc. következő góréja.

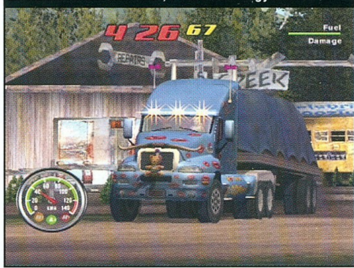
Választhatunk tehát a csinos, de legalább olyan kemény Bobbie-Sue, a szívtipró és a WC-n is cowboykalapot viselő Rawkus, a nem igazán szórakoztató, de annál inkább ostoba és részeges Cletus, avagy az örökké éhes és szomjas, napjai nagy részét szellentéssel és sztriptíztáncosnők bámulásával töltő Earl között. Szinte teljesen mindegy, kit választunk – a játék folyamán a gondolkodást igénylő döntéseket ügyis mindig mi hozzuk meg, a járművek pedig a kinézetükön kívül nem sok mindenben különböznek egymástól. (Mondjuk Earlt nem nagyon játszottam, mert ő az egyetlen, akinek nem csőrös a kamionja, én pedig abba nem vagyok hajlandó beleülni!)

Bármelyiküket is választjuk, kétféle játékmódban vághatunk neki a játéknak. Rendelkezésünkre áll egyrészt egy küldetéssorozat (Mission Mode), másrészt maga a „campaign" (Trial by Truckin'), a 60 napos versengés. Mindenkinek azt javaslom, kezdje el szépen a különálló küldetésekkel. Egyrészt ezek teljesítése alatt nagyszerűen bele lehet jönni a járgány kezelésébe, másrészt (egy pár helyet leszámítva) a nem túl bonyolult úthálózattal rendelkező Hick State County szinte minden fontosabb helyét bejárhatjuk. A küldetések pár perces – általában időlimites – feladatok, és szinte minden esetben az a cél, hogy el kell juttatnunk egy szállítmányt a megadott helyre. Ennek ellenére le a kalappal a készítők előtt, mert a lehetőségekhez képest egészen változatosak. Akad olyan, melyben a Crazy Taxiból ismerős módon kell több helyen cuccot lerakni; olyan is van, amikor minél több autót kell összetörnünk (vagy éppen elkerülnünk); előfordul, hogy pénzbehajtónak csapunk fel; netán meg kell védenünk egy kisteherautót a korrupt serifftől és embereitől – és persze nem mehetek el szó nélkül személyes kedvencem mellett sem, amikor egy díjnyertes malacot kell kilopnunk az őrjöngő parasztok karmai közül. (Itt leginkább a túlélés lesz a cél, mert a véreres szemű mucsaiak folyamatosan megpróbálnak kisteherautókkal péppé zúzni minket, ráadásul a vidáman röfögő sertés is elég sérülékeny jószág.) A kis küldetések nincsenek hatással a főjátékra, sőt ezekhez bárkit választhatunk, míg a másik módot természetesen a választott emberkével kell végigvinnünk. Missziónként egytől-öt csillagig terjedő skálán, valamint ezek összesített számával értékelik a teljesítményünket, nekem egy cheatet is sikerült így nyernem. Ide tartozik még részemről egy kisebbfajta rámorulás a készítőkre, mert harmincnál is több ilyen küldetést ígértek, de mindössze 23 a végleges számuk.

A Trial by Truckin' mód azért jóval komplexebb, bár komoly gazdasági szimulációra senki ne számítson. Menete nagyjából a következő: minden, két város közt megtett út egy napunkba kerül, ezalatt természetesen fogy az üzemanyagunk és ha valamilyen affér történt, akkor sérül a járgányunk.

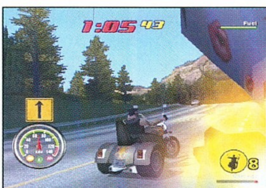
A városokban három fontos hely található. Az első a helyi kocsma (ugyebár minden város úgy születik, hogy az emberek szeretnek egy kocsma köré költözni), ahol a tintázás mellett a pultostól infot szerezhetünk arról, milyen árucikknek éppen hol emelkedett az ára, elverhetjük a nyerőgépen a hasznunkat, de akár kölcsönt is kérhetünk a helyi uzsorástól (piszok nagy a kamat). A második az áruház, ahol a tulajdonképpeni kereskedés zajlik, három kategóriában (sima platón, hűtőkocsiban és tartálykocsival szállítható árucikkek). A harmadik a garázs, ahol újratankolhatunk, megszögelik az összetört járgányt, tuningolhatjuk a masinánkat mindenféle kiegészítővel (nagyobb raktér, jobb fék, üzemanyagspórolό ketyere, erősebb kasztni és még vagy tizenöt ilyesféle cucc, több fejlettségi szinttel), vagy magunkra aggathatunk valamilyen logot. Ha az előre gyártottak nem tetszenek (amin egy percig nem csodálkozom), akár rajzolhatunk is magunknak valami graffitit.

↘ Nekimehetek bárminek, a kis macim vigyáz rám!





A francba! Hol van ezen az ablaktörlő?



Legújabb receptünk: A legszelídebb motoros! Először is szorítsd le...



...majd fordulj vissza, és nézd meg, mi maradt belőle!







Szevasz, Vegas! Vagy ez nem az?



Húzós nap elé nézünk...

A játékban öt város (egész pontosan parkolóhely található), de ha valami rettentő csúnya látványra, de éppennyire hasznos információkra vágyunk, hazaugorhatunk Momma-hoz is (a BMT Inc.-be), aki tájékoztat minket az egyes árucikkek napi árfolyamának változásáról, illetve a többiek pillanatnyi anyagi helyzetéről. A legtöbbször egy várost elhagyván különféle kamionosok két város közötti gyorsasági versenyre invitálnak minket. Ezeket csak akkor érdemes elfogadni, ha nagyot kaszálunk a győzelemért, mert a sérülések javítása sokszor drágább, mint a nyert összeg. Ahogyan haladunk előre a játékban, egyre inkább meggyűlik majd a bajunk a rendőrökkel (vezetéstechnikánktól függően változik a jogsink besorolása), akiknek általában leghőbb vágya, hogy a sitten éjszakázzunk, valamint a cseppet sem szelíd motorosokkal, akik egyrészt ha véletlenül nekik megyünk, ezt nehezményezve sértett arccal azonnal előrántják a shotgunjukat, másrészt megpróbálhatnak csak úgy spontán kirabolni is minket. Még jó, hogy termetes tizennyolckerekűnkkel úgy átmehetünk mindkét bandán, mint az egyszeri Vörös Hadsereg az európai szűzlányokon. Ám akár a törvény őrei, akár annak megszegői tudnak megállítani bennünket, máris buktunk egy napot és az utolsó városból indulunk újra (utóbbi esetben szállítmány nélkül...). Vannak egyéb apró történések is, pl. valamilyen „természeti katasztrófa". Teszem azt, az egerek felzabálták a fővárosban az összes sajtot, ezért kóros tejhiány ütötte fel a fejét a környéken – ilyenkor ugrásszerűen megnő a kurrens áruk értéke és akár tízszeres haszonnal is fuvarozhatunk. Különböző munkákat is vállalhatunk, ezek egy része a missziókból már ismerős lehet, de nem árt figyelni arra, hogy egy részük bizony a helyi törvények megszegésével jár.

Well, ez nem is hangzik rosszul – gondolhatjátok. Nem is állok messze az igazságtól: a BMT kifejezetten élvezetes játék, témájában pedig egész ritkaságnak számít. Amiért kicsit mégis lehúznám, az pontosan a kivitelezése. Maga a grafika vezetés közben teljesen pofás (persze közel sem olyan szintű, mint a Burnout 2-é), a terep változatos, legalább tízféle vidéket lehet összeszámolni. A közlekedő autók és motorok nem egy nagy durranások, viszont kamionjaink nagyon szépek. Az egészen látszik, hogy az Eutechnyx kizárólag autóversenyekre specializálta magát – viszont ez ugyanúgy lemérhető abból is, hogy mennyire harmatosak az állóképek, vagy az épületek belső terei. Maga a kamionvezetés egészen addig a pontig élethűnek hat, amíg nem látjuk döbbenten, hogy egy motoros (!) képes arra, hogy rákényszerítsen minket az irányváltoztatásra. Amúgy rettentően jó móka a környezetünket és a forgalmat lebontani, csak néha úgy repkednek és pattognak az autók, hogy az minden, csak nem valósághű. A konzekvencia: ez a játék kb. olyan messze van a szimulációtól, mint Hick State County az emberiség kulturális bölcsőjétől. A mesterséges intelligencia azért lehetne jobb: noha a szembejövő sávban haladva szerencsétlen autósok reflektoroznak és megpróbálnak előlünk kitérni, ezt sokszor igen bénán teszik, csak még közelebb hozván a halálukat. A teherautó megvédelmezése a missziók között pedig valóságos kínszenvedés volt, összevissza kolbászolt a parasztja – kötve hiszem, hogy szándékosan programozták volna ilyen ostobára...

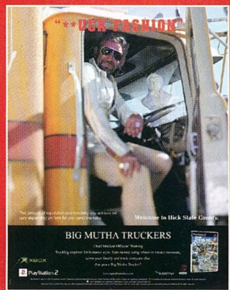
A hangok és a zenék viszont nagyon el vannak találva! A dumák igazi redneck, szlenggel és káromkodással teli szövegek, olyan kiejtéssel, ami azt a gondolatot sejteti az emberben, hogy a szörnyű hangokat kiadó személy valami szipózós baleset folytán odaragasztotta a nyelvét a szájpadlásához. Ötféle rádióadó van, különféle stílusú, licencelt zeneszámokkal, én mondjuk kettőt hallgattam, a K-Rock-ot, ahol többek közt Steppenwolf és Deep Purple ment, valamint a helybéli stílushoz tökéletesen passzoló Yeehaw! FM-et, a country fellegvárát – noha nagy bánatomra egyik galaktikus kedvencem, az ebben a műfajban igencsak otthonosan mozgó Mojo Nixon nem kapott helyt a korongon.... Nemcsak zene megy: a DJ-k és a betelefonálók mindenütt nagyon nyomják a poénokkal teli, süket – és legtöbbször igen mocskos szájú – dumát. Azt leszámítva, hogy adónként nagyon kevés a zeneszám, hatalmas mosolyt csalt az arcomra, amikor ezeket hallgatva taroltam le a jónépet.

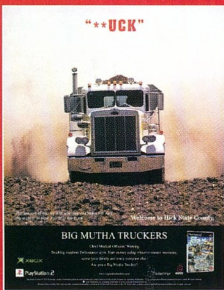
A szavatosság jó kérdés. A missziókat hamar letudhatjuk (egy jó fél nap), a kereskedés pedig minden szempontból jó, tehát ellehetünk vele pár napig – de hogy valaki egy végigjátszás után még egyszer nekifutna, azt erősen kétlem. Bántóan hiányzik a kétjátékos mód (legalább egy pár verseny erejéig lenne!), és véleményem szerint Hick State County is elég kicsi lett, minden változatossága ellenére is. Ettől függetlenül a játék sokkal jobb, mint az 18 Wheeler és kategóriájában per pillanat egyeduralkodó – az pedig a King of Route 66 (PS2-exkluzív, Sega-fejlesztésű őrület) április elejei megjelenése után dől el, hogy az is marad-e. Xboxon minden bizonnyal...

Kozi
kozi@ipma.hu

HIRDETÉSI GALIBÁK

Az Empire készítetett egy TV-reklámot a BMT-hez, ám a csúnya és gonosz BACC (Broadcast Advertising Cleaning Centre) nevű cenzorszervezet csak a – vízválasztónak számító – este kilenc óra utáni időpontban engedélyezte a sugárzását. Az Empire médiafőnöksége szerint felháborító az eset: „Pusztán csak azért tiltották le a reklámot, mert a játék neve erősen hasonlít egy nem túl szalonképes angol kifejezésre. Igaz, talán az sem lendített sokat az ügyön, hogy a reklám forgatókönyve szerint egy kamion kivasalja egy idős mama blökijét." – tették hozzá kaján vigyorral. No, legalább van némi önkritikájuk is... Amúgy az is érdekes dolog, hogy ugyanez a BACC-brigád viszont engedélyezett normál időben való sugárzásra egy olyan sörreklámot, melyben egy sörivó robotnak elég erős szexuális képzelgései támadnak egy ágaskodó porszívócső hatható közreműködésével. A TV-reklámot nem sikerült megszerezni, de mutatunk cserébe két plakátot – mondjuk ezekből is kitűnik, hogy az Empire azért tisztában volt két ominózus szócska közti apró hasonlósággal...





MELLETTE
- Jóval több egy szimpla versenynél
- A törés-zúzás nagyszerű élmény
- Igazi tahó hangulata van, főleg az audio-szekciónak

ELLENE
- Kicsi a terep
- Néha egészen érdekes dolgokat produkál a fizikai modell...

PEREPUTTY
- Big Mutha Truckers – *Empire Interactive*
- 18 Wheeler – *Acclaim*
- Blood Omen 2 – *Eidos*

1 játékos · PAL · WWW.BIGMUTHATRUCKERS.COM

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	78
HANG	85
SZAVATOSSÁG	73

ÍTÉLET
75

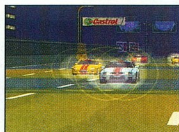

↗ Túl nagy íven kanyarodtam – bezzeg a többiek nem



↗ A szélárnyék kihasználásának esete



↗ Esős időben némi víz jut az operatőrre is





Firkák Gran Turismoja

AUTO MODELLISTA

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** CAPCOM **FEJLESZTŐ** CAPCOM **MEGJELENÉS** 2003.03.26. **NTSC** 2002.12.06. **PAL**

Az utóbbi időben igencsak divatossá vált a cel-shaded grafika alkalmazása a konzoljátékokban, mely őrületet mi sem példáz jobban, mint hogy most már rajzfilm kinézetű autóverseny is van. Az Auto Modellista tervezői szemlátomást a japán anime filmek világát próbálták összeházasítani a Gran Turismoval, s ennek eredményeként egy igencsak érdekes alkotás született. Noha jól felismerhetőek a Hondák, a Mazdák és a Toyoták, de ettől eltekintve nem sok köze van a valódi autóversenyzéshez az egésznek.

Az igazi szimulátoroktól ráadásul nem csak a cel-shaded grafika miatt áll távol a játék, hanem az azt körítő effektusok miatt is. Képregényszerű jelzések ábrázolnak mindent, tehát az ütközések és a nagyobb bukkanók, sőt a kipuffogó visszadurrogása mind-mind vizuálisan is meg van jelenítve. A szükséges hatáshoz továbbá hozzátartozik a sebességeffektus is: cikázó vonalkák hivatottak a menetszelet ábrázolni, szóval tényleg olyan az egész, mint egy rajzfilm. Csupán egy dologról feledkeztek meg az alkotók: ha egy rajzfilmben pár másodpercig feltűnik egy ilyen levegőhasítós effektus, az teljesen másképp veszi ki magát, mint amikor percekig vagy órákig kell azt bámulnunk. Egy szó mint száz: rövid időn belül kifolyik tőle az ember szeme, úgyhogy ajánlatos kikapcsolni – erre szerencsére van mód az Options-menüben. Igaz, így a fent említett többi effektustól is búcsút kell vennünk, de aligha fog miattuk hiányérzet gyötörni bárkit is. Az összkép még azok nélkül is elég rajzfilmes marad.

Nagyobb gond az, hogy az autók mozgása is gyakran fest úgy, mintha egy tehetségtelenebb animátor keze lenne a dologban. Hiába válogatunk igazi autómárkák közül, ha egyszer olyan irreális fizikai hatások érik az autót, hogy elveszik a műszaki paraméterek jelentősége. Sajnos még csak azt sem lehet ráfogni a dologra, hogy a tervezők játéktermire vették a figurát, mert az ütközések és a kicsúszások egész egyszerűen bénán néznek ki. Ha nekisodródunk egy palánknak, hirtelen úgy pattanunk le róla, mintha odaragadtunk volna: borzalmasan lelassulunk, ráadásul az autó keresztbeáll. Nagy sebességnél ezután néha több piruettet is eljár az autó, ami már tényleg nevetséges. Hasonlóképpen abszurd a helyzet, amikor mindeközben belénk rohan egy rivális, és tolja az autónkat maga előtt. Ebből rögtön leszűrhető a konzekvencia: mesterséges intelligenciát csak nyomokban lehet felfedezni.

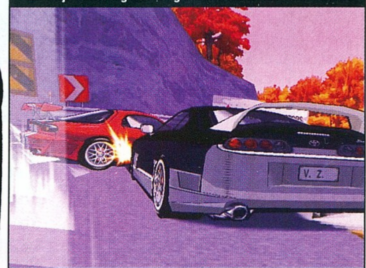
Na jó, talán nem kell mindjárt ilyen negatívan hozzáállni a dologhoz, mert azért kétségkívül vannak jó oldalai is a játéknak. Még az imént ócsárolt fizikai modell sem teljesen reménytelen, mert hát amikor nem történik semmi baleset, szinte már-már olyan érzéssel furikázhatunk, mintha a Gran Turismoval játszanánk. Szépen lehet adagolni a sebességet, s jól rá lehet hajtani az ideális ívekre, mondhatni megkapjuk az autóvezetés élményét. Amennyiben Driving Force kormányt használunk, ez az élmény még erőteljesebb, mert a force feedback rendszer egy másodpercre sem pihen, tehát a hosszú egyenes szakaszokon is kicsit rezeg a kezünkben a kormány.

A már számtalanszor bevált formula szerint két főbb üzemmódban lehet rajthoz állni: a Garage Life jelenti azt, amit máshol szimulációs módnak szokás hívni, az Arcade ponttal pedig játéktermi szabályokkal versenyezhetünk. Az Arcade módon belül önálló versenyek vannak, amelyekhez természetesen választhatunk pályát és autót, továbbá az Arcade módhoz tartozik egy kétjátékos VS. mód és egy idő elleni Time Attack is. A helyszínek grafikája valóban olyan, mintha egy anime film hátterei között folyna a verseny, mely észrevétel azonban nem feltétlenül pozitív kritika akar lenni: olybá tűnik ugyanis, hogy a rajzfilmes titulussal az átlagos, illetve elnagyolt kidolgozás lett palástolva. (Szemben az autókkal, amik tényleg jól néznek ki.) Ami a helyszíneket illeti, vannak a játékban városi pályák, mint amikor Tokió felhőkarcolói közt, gyorsforgalmi utakon repeszthetünk (itt egyébként egészen klasszak a neonfények, sőt a borús városi pályán még az esőeffektus sem rossz), de aki a természetet jobban szereti, az hegyvidéki szerpentinen is kacskaringózhat össze-vissza, avagy kilátogathat a suzukai versenypályára is. A közúti pályákból kétféle lehetséges: egyrészt hosszabb útszakaszokon mehetünk végig, amelyek a rajttól a célig tartanak, és vannak olyan pályák, amelyek önmagukba hurkolódnak, tehát több kört kell megtennünk rajtuk. Az Arcade módban ezzel kapcsolatban azt is megadhatjuk, hogy melyik irányba körözzünk, avagy hogy lejtőnek felfelé vagy lefelé akarunk menni.

Ötletes megoldás, hogy a kocsiválasztás előtt bejön egy képernyő, amin zenét is választhatunk. Épp csak az vesz el valamit az élvezeti értékéből, hogy a zenék annyira sablonosak és semmitmondóak, hogy jómagam sosem tudtam megjegyezni, melyik volt jobb vagy rosszabb – egy icike-picike dallam sem ragadt meg a fülemben. (*Nyilván nem volt Depeche Mode… :) – a szerk.*) Az autóválasztásnál ezután természetesen megadhatjuk, milyen váltót kívánunk használni, valamint ami még érdekes: megváltoztathatjuk a külsejét is a



↘ Vajon meddig kell még tolnom ezt a szerencsétlent?



járgánynak (habár korántsem alkalmazhatunk olyan drasztikus változtatásokat, mint a játék másik fő üzemmódjában).

A Garage Life-mód erősen emlékeztethet minket a Gran Turismora: itt is ugyebár valódi autómárkák legmenőbb típusai sorakoznak fel (jóllehet ez esetben „csupán" 60 körül van a teljes létszám), s miután választottunk közülük, utána a garázsunkban „nekieshetünk" a járgánynak, s kívülről-belülről az igényeinknek megfelelően pofozgathatjuk. A Gran Turismohoz képest a legfőbb különbség az, hogy pénz nem szerepel sehol sem. Tudniillik nem kell pénzre váltanunk az eredményeinket, mert magukat az alkatrészeket, illetve különböző tuninglehetőségeket nyerjük meg a versenyek során. Persze a továbblépés lehetőségét ugyanúgy a versenyeken kell kiérdemelni: a pályákból egyre nehezebb „pakkokat" állít össze a játék, melyeken belül maga a követelményrendszer is változik, ami alapján a következő csoportba léphetünk. A második szint elnyeréséhez például elég csupán egyetlen versenyt megnyernünk, de utána már nem ússzuk meg ilyen könnyen. Az erősebb szinteken persze egyre jobb időeredményekkel lehet csak győzni, ami óhatatlanul szükségessé teszi az autónk fejlesztését.

A tuningolásra kétféle mód nyílik. Az Easy Tune-up lehetőséget azok számára rendszeresítették, akik nem szeretnek technikai adatokkal vesződni. Miután kiválasztottuk, melyik pályához akarjuk optimalizálni az autót, egyszerűen csak meg kell adni, hogy jó gyorsulásra vagy inkább nagyobb végsebességre vágyunk-e, valamint hogy csúsztatva akarjuk-e venni a kanyarokat, vagy inkább tapadjanak a gumik. A „sima" Tune-up opció ezzel szemben a Gran Turismon nevelkedett játékosoknak készült. A gumitípus megválasztásától kezdve a kasztni könnyítéséig mindenféle technikai módosításokat eszközölhetünk, és ahol számszerűen is kifejezhető a módosításból adódó javulás, ott – akár a GT3-ban – rögtön ki is vannak írva az értékek. (Például ha a motoron bütykölünk, akkor mennyivel növekedik a teljesítmény.) Az is már ismerős lehet, hogy minden egyes alkatrészből különböző szintűek, magyarán minőségűek vannak, melyek közül a legjobbakat persze előbb meg kell nyerni.

Bár az imént kétféle tuninglehetőségről említettem, van még egy harmadik is, de azzal csak külsőleg vadíthatjuk meg az autót. Ettől függetlenül olybá tűnik, mintha ez a Dress-up opció még a teljesítménynövelésnél is előbbre való lenne, olyan szinten mehetünk bele a részletekbe. A kocsi alapvető designját épp úgy megváltoztathatjuk, mint a festését, mindenféle matricákkal ragasztgathatjuk tele (rajzolni is lehet), és az összes gyári burkolóelemet lecserélhetjük: egyedi spoilerekkel, szárnyakkal vagy motorháztetővel adhatunk hangot egyéni elképzeléseinknek.

Azokat az autókat, amiket már a tökélyig fejlesztettünk, nem muszáj eladni – elvégre pénz nincs a játékban. Helyette inkább leparkolhatjuk a már megunt verdát, azaz kimenthetjük a memóriakártyánkra, miközben a garázsunkba már egy másik járgányt állítunk be. Így aztán telepakolhatjuk a kártyánkat szebbnél szebb autócsodákkal, s bármikor eldicsekedhetünk velük a havernak – sőt arra is van lehetőség, hogy úgymond kölcsönadjuk neki (minek révén csak kipróbálhatja, de nem másolhatja fel a saját kártyájára és nem is tuningolhatja).

Az bizonyos, hogy nem akad két játékos, aki egyforma garázzsal rendelkezne – annál is inkább, mert még garázs designt is választhatunk (vagyis hogy milyen legyen a garázsunk épülete). A már-már haszontalan részleteket elnézve fel is merülhet bennünk a gondolat: talán egy kicsit elvetették a sulykot. No persze a cím az áruló: a kocsik formálhatósága még maguknál a versenyeknél is fontosabb szempont volt. El kell ismerni, rengeteg cucc megnyerhető, ezért már jelentéktelenebb eredményekért is ajándékokkal halmoznak el minket, és így az elejétől a végéig sikerélmény jut még a gyengébb teljesítményt nyújtó játékosoknak is. Ez feltétlenül pozitívumként értékelendő, noha a profibbak talán kicsit keményebb kihívásokra vágynának. Az is nagyon klassz, hogy videoklip-rendezőként is érvényesülhetünk, mert a két főbb üzemmódon kívül létezik egy ún. VJ & Theater mód is, amivel nemcsak hogy megnézhetjük a korábban elmentett visszajátszásainkat, hanem meg is vághatjuk, és átmixelhetjük azokat – a háttérzenéket és a képsorokat egyaránt mi válogathatjuk össze, továbbá különféle látványeffektusokkal is fűszerezhetjük a dolgot. Mindazonáltal a játék maga talán mégis több figyelmet és ráfordítást érdemelt volna, és nyilván nem csak én vélekedek így. Van összesen 6 normál +1 titkos pálya, amik rövidek, egyszerűek, tehát hamar kitapasztalhatóak. Akárhogy is próbál bekeményíteni a játék, hamar eljutunk oda, hogy nincs több kihívás. Kár, hogy modem híján az európai verzióban ráadásul online-játék sincs, ami pedig a japánoknak és az amerikaiaknak már jár.

Nagyobb baj nincs a játékkal, és a sajátos grafikai stílus egy ideig tényleg különleges ízt is kölcsönöz neki, de ha valaki valóban egy új Gran Turismora vágyik, kiegyensúlyozott versenyekkel, intelligens ellenfelekkel, parádés kinézetű pályákkal, az talán jobb, ha kihagyja az Auto Modellistát. Ebben a játékban ugyanis a garázsban zajlik az igazi verseny.

V.Z.
vzoli@ipma.hu



MERRE IS VAN AZ ARRA?



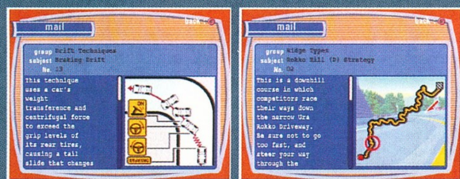
↗ Sikerült megpördülnöm...

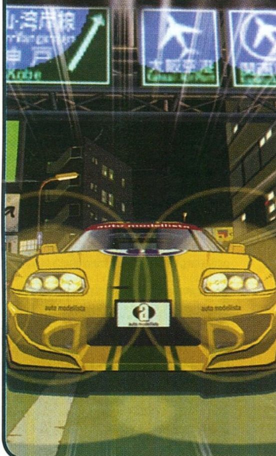


↗ ...az ellenfél meg nem került ki

A LEVELEZÉS

A játék során folyamatosan kapunk E-maileket (tulajdonképpen ezeket is megnyerjük, mint az alkatrészeket és egyebeket), amelyekből hasznos tanácsokat olvashatunk ki. A levelek négy kategóriába vannak szortírozva: tippeket kapunk a tuningra vonatkozólag és a vezetési technikákkal kapcsolatban, az egyes pályákhoz külön segédletet is biztosít a játék, és még van az „egyéb" kategória, mely levelekben a játékmenettel, illetve a szabályokkal összefüggésben világosítanak fel minket.





MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Agyontuningolható kocsik ■ Megvágható visszajátszások ■ Kihasználja a Driving Force kormányt	■ Gran Turismo 3 A-Spec *Sony* ■ Toca Race Driver *Codemasters* ■ Auto Modellista *Capcom*	GRAFIKA 75 HANG 68 SZAVATOSSÁG 50	77
ELLENE ■ Béna fizikai modell ■ Puritán kinézetű pályák ■ Idegesítő sebességeffektus	2 játékos PAL	WWW.CAPCOM-EUROPE.COM	



Azon mindig nevetek, ha a két csatár egymást zavarja


Szép volt fiúk, mehettek zuhanyozni!


Most kéne nekik valami okosat bekiabálni...







Sir Alex Ferguson nyomában

LMAMANAGER2003

TÍPUS MANAGER **KIADÓ** CODEMASTERS **FEJLESZTŐ** CODEMASTERS **MEGJELENÉS** 2002.11.15. **PAL**

A manager-programok érdekes szeletét képezik a játéktípusok széles palettájának: ez kétségkívül az a kategória, amely csak és kizárólag a fanatikusokat képes megszólítani. Olyan ember egész egyszerűen nem létezik, aki csak leül egy manager elé és tíz-húsz percet zúz vele, csak olyan levezetőnek, a vasárnapi ebéd utánra. Erre már csak a stílus íratlan szabályai sem adnak lehetőséget: az általában rendkívül időigényes játékok megismerése, az azokban található tengernyi adat áttekintése és a velük való variálgatás legtöbbször egy nem túl látványos kezelőfelülettel párosul. Ritka az olyan játékos, akit ez nem riaszt el azonnal – még itt felénk is (ahol azért összejött egy-két érdekes arc...) általában azt a konzekvenciát vonják le, hogy mekkora barom vagyok, mert heteken át leköt egy ilyen játék. Pedig a helyzet nem olyan misztikus, és még csak flúgosnak sem kell lenni, hogy beleszeressünk az edzősködésbe: mindössze arról van szó, hogy gyakorlatilag egy stratégiai programmal állunk szemben, szerény véleményem szerint pedig ez pontosan az a stílus, ahol a külcsín csak a másodhegedűs szerepét játszhatja a belső tartalom mellett. Ha pedig a téma is megkarcolgatja az agyunk élvezetközpontját, akkor már semmi sem jelenthet akadályt, garantáltan nem fogunk felállni jó ideig a program mellől.

A téma pedig jelen esetben a foci – mi más is lenne, mégiscsak ennek a sportágnak van mifelénk (Európában) a legnagyobb rajongótábora. Megjegyezném, konzolon a manager-programoknak általában nincs olyan meghatározó szerepe, mint PC-n és ennek kizárólag hardverakadályai vannak (a rajongótábor ugyanúgy meglenne): az is számít, hogy sokkal kényelmesebb a kezelés egérrel, de az igazi gond valószínűleg a rendelkezésre álló memória szűkössége lehet. Viszont – szóljanak a kürtök – kivétel erősíti a szabályt: az LMA Manager egy cseppet sem új játék, immár három (vagy négy, a fene se tudja így év végén...) éves múltra tekint vissza, ami azt jelenti, hogy sikeres sorozattal állunk szemben. A 2003-as rész már a negyedik a sorban: az első kettő PlayStationon jelent meg, a 2002-es már PS2-n is, a platformok száma pedig – a PS kihullása ellenére – idén is változatlan maradt, mert a Codemastersnél ebben az évben már az Xbox-tulajokra is gondoltak. (Az ismertetőt mindenesetre úgy írom meg, hogy az is képet kapjon a játékról, aki még nem találkozott a korábbi részekkel – ezért a profiktól előre is elnézést kérek.)



Az LMA 2003-ban kétféle játékmódot próbálhatunk ki, az első (Challenge Game) esetben hirtelen beugró edzőként valamilyen kihívás elé állítanak minket, gyakorlatilag olyan esetekben, amelyek az életben is előfordulhatnak: mentsünk meg egy csapatot adott számú meccs alatt a kieséstől, vagy éppen hozzuk a bajnoki hajrát, de olyan is van, amikor egy nemzetközi kupában még álló, de már a kiesés szélére sodródott csapatba kell új erőt öntenünk. Összesen nyolcféle kihívás vár ránk, és azt is megválaszthatjuk, hogy melyik ország csapataival szeretnénk ezt véghezvinni (bár nem mindegyik feladat választható egy adott területen).

A teljes szezon (Full Game) már jóval egyértelműbb: hat európai országból (nevezetesen: Anglia, Skócia, Spanyolország, Olaszország, Németország és Franciaország) választhatunk magunknak csapatot, amit a teljes bajnokságban mi fogunk kommandírozni. A játék – természetesen – angol fejlesztés, és így egyáltalán nem meglepő, hogy a Brit-szigetek két államának bajnokságaiból akár a negyedosztályú csapatok irányítását is elvállalhatjuk, míg a kontinens országaiban csak az első két osztályban indulók kispadjára ülhetünk le. Értelemszerűen az adott bajnokságban, illetve a nemzeti kupákban kell vitézkednünk, esetleg – ha jól zártuk az előző szezont – helyezéstől függően a nemzetközi porondra is kiléphetünk.

A játék indításakor el kell döntenünk, hogy bekapcsoljuk-e a Speed Play opciót vagy sem. Na ez az, amitől már a tavalyi részben



A ma esti bemutatónk ebben az almás pitében lesz



Congratulations!
Kozi Saint-Etienne



You have won the Manager Of The Month award!
Continue

↗ A MultiPlay! címlapjára mikor kerülök fel?







is a hideg futkározott a hátamon. Ha ugyanis kipipáljuk, akkor egy bizonyos idő alatt kell végrehajtanunk a feladatainkat, ami meggyorsítja az amúgy – teljesen érthető módon – nem igazán villámgyors játékmenetet. Ilyenkor virtuálisan telik az idő a játékban (ami egy munkanapot jelent), és annak lejárta után már semmit sem tehetünk – de az igazán nagy szívás, hogy szinte semmire nem marad időnk. Majdnem rögtön letelik a képzeletbeli nap, és még arra is alig jut idő, hogy átböngésszük az eredményeket vagy a sorsolást. Tanulság: azonnal kapcsoljuk ki, így végképp semmi értelme a játéknak (no, és persze játszhatatlan is). Valahol értem, hogy mit akartak ezzel a fejlesztők, de a logikájukkal nem tudok kiegyezni (jobban jártak volna, ha az egy nap elvégezhető tevékenységek számát limitálják). Még egy fontos beállítás van, ami magára a játékmenet mélységére van hatással. Ez pedig a Staff menüpont, és arra vonatkozik, hogy milyen teendőket is szeretnénk elvégezni a választott klubnál. A kiszolgálószemélyzetet határozzuk meg, illetve azt, hogy legyen-e tulajdonképpen, vagy az ő feladatukat is mi látjuk el. Ezek a következők: játékosmegfigyelő, asszisztens manager (ő a jobbkezünk), gazdasági manager (a hirdetők, szponzorok tartoznak a felügyelete alá) és az orvos.

A játékmenet a következő: különböző információs képernyőkön elvégezzük minden egyes, aznapra datált teendőnket (felsorolni is hosszadalmas lenne, mennyi van, így ettől megkímélem a t. olvasót), majd ha ez megtörtént egész egyszerűen pörgetünk egyet a naptáron és a következő napra ugrunk. Ilyenkor egy kicsit gondolkozik és töltöget a program (vagyis számol), eztán nemsokára már köpi is ki az új adatokat. Egy edző naptárában a pirosbetűs napok a mérkőzések napjai (utána persze ez gyakran átcsap fekete betűsbe) – amennyiben a meccs napjához értünk következnek az utolsó simítások, majd maga a mérkőzés.

Ha valaki csak most kapott kedvet egy manager-programhoz, akkor első pillantásra nyilván riasztónak tűnhetnek a kétemeletes menüpontok és a hozzájuk tartozó információs képernyők. Megnyugtatnék mindenkit, az LMA esetében tökéletesen megoldották a felépítésüket. Nincsenek ezerfelé szerteágazó menük, melyek közt könnyen el lehetne tévedni, nincsen bántóan sok adat egyszerre a képernyőn, és az egész rendszer felépítése teljesen logikus. A főbb menük alatt találjuk a hozzájuk tartozó almenüket, egy (egyszerűbb) példával szemléltetve: a stadion menüpont alatt egyrészt láthatjuk a jelenlegi pályánk kapacitását, a lelátók elhelyezkedését, és itt bővíthetjük – külön-külön, standokra lebontva – a befogadóképességét és a komfortfokozatát, de még az alakját és elhelyezését is. Ha pedig valakinek nem tetszenek a régi lelátók (és van egy pár teherautónyi pénze is), akár egy teljesen új stadiont is felhúzhat. No persze ez csak egy főbb menüpont a nyolc közül, ugyanilyen felépítésben foglalkozhatunk a csapattal, a gazdasági ügyekkel, a statisztikákkal stb.

Maguk a mérkőzések – ebben a kategóriában szokatlan módon – nem csak számok formájában jelennek meg. Ahogyan elérkezünk a kezdő sipszóhoz, eldönthetjük, hogy pusztán a végeredményre és az összefoglalóra vagyunk-e kíváncsiak, vagy pediglen tényleg ott szeretnénk-e ülni a kispadon. Utóbbi esetben egy egyszerűbb, de 3D-s pályán láthatjuk is a csapatot, szemmel követve minden egyes megmozdulást. A két opció nemcsak vizuális eltérést jelent. Ha „kimentünk" a meccsre, bármikor változtathatunk a taktikán és a játékstíluson akár menet közben is, ezen kívül azt a játékost és akkor cseréljük le, amikor csak szeretnénk. A másik esetben erre természetesen nincs meg a lehetőségünk, maximum a végén sopánkodhatunk az eredmény miatt... Mindkét esetben, a mérkőzés végeztével lehetőségünk van a Football One tévécsatorna összefoglalóját is megtekinteni: a nagyobb helyzeteket itt több kameraállásból, a részleteket pedig akár kinagyítva és kikockázva is megnézhetjük.

Ami magát a játékot illeti rengeteg dolgot tudok pro és kontra felhozni. Kezdjük azzal, hogy akinek megvan a tavalyi rész (PS2-n), az akár le is fordulhat róla, gyakorlatilag semmit nem változott a program (kicsit bővebb lett a játékosállomány és egy pár hibától eltekintve aktualizálták az idei szezonra). A játékmódok és a játékmenet semmit sem változott, minden maradt a régiben. A 17.000 játékos, 720 klub és 28 ország ugyan dicséretes, de ennek ellenére én kissé keveslem a JÁTSZHATÓ ligák számát (legalább a portugál, holland, belga stb. ligákat becsempészhették volna). Nyilván nem véletlen, hogy ebbe a bizonyos 28 országba mi, magyarok már nem fértünk bele, egy csapatunkkal sem futhatunk össze – még ellenfélként sem – a kupákban (bár van benne realitás, a selejtezőkön úgyis mindig elhullunk...). Ezen kívül továbbra is bosszantóan hiányoznak a nemzeti válogatottak mérkőzései.

Az AI hál' istennek fejlődött valamicskét, nincsenek legyőzhetetlen csapatok – bár most mintha egy kicsit átestek volna ló túlsó oldalára. Direkt a próba kedvéért vagy harmincszor visszatöltöttem ugyanazt a mérkőzést, ugyanolyan összeállításokkal, taktikával, „kézi" irányítással és anélkül – és elég meglepő eredmények születtek. Volt 4-0 ide és oda, volt 0-0-ás szoros meccs, úgyhogy némileg zavarban vagyok. Persze a labda gömbölyű, ez a szép a fociban (es erről is szól, nem a kis X-ek és nyilak húzogatásáról, mint azt egyes „tévés szakértők" hiszik), de ennek ellenére lehetne kicsit következetesebb a program. Meccsen a védők AI-je néha katasztrofális: ha vészhelyzet van, kirúgják tiszta erőből a labdát, amerre csak állnak – még akkor is, ha szemben vannak a kapuval (hány öngólt kaptam így...)!



Ezen kívül azonban semmi gond vele, nagyszerűen muzsikál, a gólok sablonossága bőven belefér. Az irányítás pedig nem is lehetne könnyebb a kontrollerrel, talán csak az lehet zavaró, hogy sok óra játék után néha hajlamosak vagyunk sietni – ilyenkor könnyen lejjebb ugorhatunk egy menüpontot, ami már egész másra vonatkozik. Azt már említettem, hogy a menürendszer király, itt csak annyit, hogy azért némi angoltudás szükségeltetik a játékhoz, hogy egyáltalán képben legyünk mi és miért történik... A grafika viszont kategóriáján belül vitathatatlanul a legszebb. Szépek a menük és a képernyőn sok helyütt kis animációk futnak. Az építésnél és a meccsek előtt látható 3D-s modelleket jelentem megvizsgáltam, direkt utánanéztem mindennek – tényleg valósághűek a stadionok (ez nálam amúgy is egy fontos szempont). Meccs közben észrevehető, hogy az elődhöz képest kidolgozottabbak a játékosmodellek – persze nem kell FIFA-, vagy a TIF-szintű grafikát várni (tényleg, miért nem?), de itt valahogy passzol ez a „szegényebb" grafika is. A zene és a hanghatások nem valami nagy számok, ezzel nem erőltették meg magukat túlságosan (még akkor sem, ha Gary Lineker és Alan Hansen adják a kommentárokat). A szavatosság a játék legnagyobb fokmérője: ugyan a Challenge-módok nekem nem jöttek be túlságosan, a kedvenc csapatunk irányításával azonban hónapokig (!) el lehet lenni. Mindent összevetve, a PS2-tulajoknak jó szívvel ajánlom a játékot, mert nagyszerű (bár még egyszer elmondanám: ha megvan a tavalyi, akkor felesleges rá pénzt kidobni), ráadásul vetélytársa sincs. Az Xboxosok sem járnak rosszul vele – de nekik nagy mákjukra azért van egy bizonyos Championship Managerük is...

Kozi
kozi@ipma.hu

MELLETTE
- Valóban sokrétű lehet a teendők listája
- Kategóriájában jól sikerült meccsábrázolás
- Egészen könnyű belejönni a kezelésbe

ELLENE
- Kevés liga, hiányoznak a válogatottak
- Az AI-val vannak gondok
- Ugyanaz, mint a tavalyi rész

PEREPUTTY
- Champ. Man. Season 02/03 – *Eidos*
- LMA Manager 2003 – *Codemasters*
- LMA Manager 2002 – *Codemasters*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	70
HANG	55
SZAVATOSSÁG	92

ÍTÉLET
83

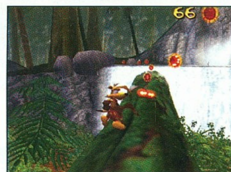
2 játékos PAL WWW.CODEMASTERS.COM/LMAMANAGER2003



↗ Ty két tűz között, elő hát két tüzes bumeránggal!


↗ Bemelegítés a „Ki harap nagyobbat?"-vetélkedőre





■ Ha meghalsz, kihalsz!

TY THE TASMANIAN TIGER

TÍPUS PLATFORM **KIADÓ** ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ** KROME STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002.10.10. **NTSC** 2002.11.22. **PAL**

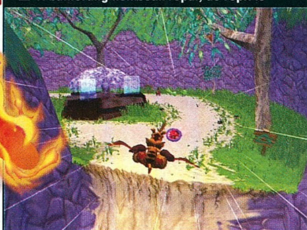
Úgy tűnik, az ausztrál telepesek nem végeztek tökéletes munkát. Mostanáig ugyanis úgy tudhattuk, hogy a tasmán tigris még valamikor a múlt században végleg eltűnt a Föld színéről, köszönhetően a birkáikat vehemensen védelmező farmereknek, de lám: a Krome Studiosnak sikerült találnia egy élő példányt. Kár, hogy csak egy virtuálisat – úgyhogy azért még hagytak munkát a génsebész klónozóknak.

Persze jó hazafiként az ausztrál fejlesztőcsapat mélyen hallgat elődei történelmi „hőstettéről" – nem is illik az ide. Egy egészen aranyos kis platformjátékban kissé viccesebben kell tálalni, vajon miért is kellett szerencsétlen Tynak – merthogy Tylernek hívják a fent nevezett példányt – árván maradni az ausztrál vadonban. A történtek miatt a csúf, gonosz gázlómadár, Cass főnök okolható. Az agyament zseni mindenféle gépeket konstruál, melyekkel beszennyezi az egész vidéket, ráadásul a tasmán tigrisek szent ereklyéire, a Talizmánokra fáj a foga. Legutóbb, amikor megütközött Ty családjával, Cass csúfos vereséget szenvedett, mire bosszúból a Talizmánok segítségével egy portált nyitott az Álomidőbe, s ez az átjáró valamennyi tigrisharcost beszippantotta. Az utolsó pillanatban éppen hogy csak meg tudta az egyikük akadályozni, hogy Cass rátegye a mancsát (illetve a szárnyát) az ereklyékre: mielőtt még beszippantotta volna őt a portál, egy jól irányzott bumeránggal kiütötte a Talizmánokat a foglalatukból, s így azok szerteszét szóródtak Ausztráliában.

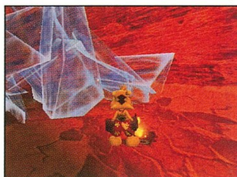
Ty, az utolsó tasmán tigris így tehát árván nevelkedett fel, s az aranyos kis bilbyk fogadták be maguk közé. (A főhőshöz hasonlóan ők is egy Ausztráliában honos erszényes állatfaj képviselői.) Sokáig hősünk mit sem sejtett a családja sorsáról, miután felcseperedett, már csak homályos emlékei maradtak. Egy nap viszont különös baleset történt vele. Találkozott egy ősi szellemmel, aki közölte vele: a tasmán tigrisek nem haltak ki, sőt vissza lehet őket hozni az Álomidőből…

Aki már játszott valaha platformjátékkal, annak aligha lehet kérdéses, miként kell a fenti problémát megoldani: természetesen össze kell gyűjteni a Talizmánokat, és ezzel újra megnyitni az átjárót. A klasszikus típusú gyűjtögetéshez hősünk két segítőtársat is kap. Maurie, a papagáj végigkíséri hősünket a kalandon, s valahányszor valami új dolgot kell használni, valamilyen konkrét feladat adódik, netán egy ellenfél kinyírásához speciális technika szükségeltetik, őt mindig kérdezhetjük a mikéntről. A műszaki zseni koalamackó, Julius ugyanakkor ötletes gépeivel tesz nagy szolgálatot. Eleve úgy indul a játék, hogy az első pályák bejáratánál Julius várakozik egy szerkezettel, ami az elmondása szerint felkutatja, sőt odavonzza a Talizmánokat. Nofene! – gondolhatjuk, ez így egész egyszerűnek tűnik. Na persze azért annyira mégsem, ugyanis a gépnek energiaforrásra van szüksége, és sajnos nem éri be néhány ceruzaelemmel. A vulkanikus eredetű ún. Thunder Eggek, azaz fortyogó tojások szükségesek hozzá, amelyek azonban nagyon ritkák, s ezért rendkívüli értéket képviselnek. Vagy a legképtelenebb helyekre kell másznunk a gazdátlanul heverő példányokért, vagy pedig a helybéliek kedvében kell járnunk, hogy átadják nekünk őket. Ennek megfelelően minden pályán többféle feladatunk is akad: hegyet kell mászni, vagy vitorlázni, mocsáron kell átkelnünk kókuszokból hidat építve, vagy különféle munkák elvállalására kényszerülünk. (Utóbbit néhány példával illusztrálva: denevéreket zavarhatunk ki a helyi vadőr helyett egy hamarosan víz alá kerülő barlangból, vagy mondjuk ki kell világítanunk egy partszakaszt egy berezelt békának.) Az sem árt, ha segítünk Ty mostoháinak. A szegény kis bilbyket ugyanis Cass ketrecekbe zárta, de ha valamennyiüket kiszabadítjuk egy-egy pályán, nem marad el a jutalom. Mindezeken kívül újabb tojásokat kapunk akkor is, ha megnyerjük a pályákhoz tartozó versenyeket. Ilyen versenyből minden pályán van egy, s akkor indulhatunk el rajtuk, ha egyszer már jártunk az adott helyszínen. Visszatérve ugyanis egy stopperórát pillanthatunk meg a startnál, s azt használva hívhatjuk ki magunk ellen a legjobb helybéli futót, úszót, netán hullámlovast – a tájegységtől függően. Végül újabb tojást gyűjthetünk be azzal, ha sikerül összeszednünk egy pályán az összes opált, s elvinnünk Julius opálmasinájába. Minthogy egy 300-as tételről van szó, opálokkal lépten-nyomon találkozhatunk, s a már jól bevált séma szerint egyben útjelzőként is szolgálnak, merre is kellene továbbhaladni, valamint minden századik után bónuszt is kapunk – egy egyszer kivitelezhető szuper erős harapást.

Ty mozgáskészlete egészen kellemes, ugyanakkor semmi rendkívüli nincs benne: nagyokat tud ugrani, meg tud kapaszkodni a sziklákon, bele tud harapni az ellenségeibe, vagy akár fegyvert is használhat ellenük. Azt talán


↘ A bumeráng nemcsak repül, de repít is


↘ Mindjárt nem lesz ilyen nagy gallérod!







↗ Tigrisünk úszik, mint a hal, de azért vigyázat: vannak itt más halak is…





mondani sem kell, hogy Cass főnök nincs híján csatlósoknak. Bamba galléros gyíkokat és egyéb hüllőket, vagy sunyi kengurukat uszít rá a tigrisünkre, ezért bármikor számíthatunk egy jóakaróra, aki szépen odacsörtet hozzánk, és akkora sallert kever le, hogy bukfencezünk párat. Már persze, ha hagyjuk…

Tulajdonképpen Ty fegyvere az, ami egy kis egyéni színt kölcsönöz a játéknak, a tasmán tigrisek ugyanis – ki gondolta volna – kitűnően kezelik a bumerángot. (Igaz, bumerángszakértő grafikusunk szerint az animátoroknak valószínűleg fogalmuk sem volt róla, hogy merre kell szállnia a balos meg a jobbos dobásoknak, no de az effajta akadékoskodást most hagyjuk.) A lényeg az, hogy a bumeránggal jól kupán vághatjuk az ellenfeleket, akik amúgy kitérnének esetleg a harapásunk elől – és a fegyver még vissza is tér hősünkhöz. Hogy nehezebben téveszthessük el a célt, illetve hogy több támadó ellen is felkészültek legyünk, rögtön a játék elején egy második bumerángot is begyűjthetünk. Ennek segítségével pedig nemcsak hogy „sortüzet" nyithatunk, hanem még arra is van mód, hogy szárnyként hasznosítsuk a két fegyvert. Repülni ugyan nem tanul meg a tigrisünk, viszont a nagyobb szakadékok felett frankón átvitorlázhatunk.

Ha pedig még ez se lenne elég, Julius segít nekünk előállítani még hathatósabb bumerángokat. Jóllehet az ehhez szükséges gépe szokás szerint nem egészen működőképes, úgyhogy fogaskerekeket is lehet (kell) gyűjtenünk. Az első tizenöt fogaskerékért Julius kovácsol nekünk olyan bumerángot, amivel zoomolni is lehet. (Célzott dobásokat is használhatunk Ty saját szemszögéből, s ezt a nézetet nagyíthatjuk a zoomerang segítségével.) Újabb tizenöt fogaskerékért ezután megkapjuk a multirangot, amivel még több bumerángot hajíthatunk el egyszerre, majd megszerezhető a röntgenszemű infrarang, a célkövetős megarang, a robbanós kaboomarang, és az ellenfelet lassító chronorang.

Más bumerángokat játék közben, a sztoriban haladva kapunk meg. Ty például eleinte még nem tud úszni, viszont amikor megtanul, ott helyben felveheti az aquarangot, ami a víz alatt használható egyetlen fegyver. Az ún. elementál 'rangokat pedig – mely bumerángok valami elemi erővel vannak felvértezve – csak akkor kapjuk meg, amikor a játék továbbenged minket a következő tájegységhez. A lángoló flamerangggal olvaszthatjuk ki a befagyott barlangot a második szakaszhoz (a Pippy tengerparthoz), majd a jeges frostyranggal hűthetjük le a lángoló utat a harmadikhoz (a Burril tóhoz), végül az elektromos zappyranggal működtethetjük a zárat, ami feltárja a kaput Cass felségterülete felé, ahol a legvégén megkapjuk a távirányítható doomarangot. Kis fejszámolás után mindenki kitalálhatta: tájegységből összesen négy van, s mint ahogy azt már a modernplatform-játékokban megszokhattuk, egy nagyobb összekötő szintről juthatunk el hozzájuk. Mindegyik zónánál három teleportba ugorhatunk be, majd ha összegyűjtöttünk elég tojást egy Talizmán megszerzéséhez, megnyílik egy negyedik is, ami egy marcona főgonoszhoz repít minket.

A Ty the Tasmanian Tiger aranyos kis játék – noha a kapkodó kamerakezelést kicsit szokni kell. Jópofa, rajzfilmbe illő karakterek, élénk színekkel teli grafika, és effektusoknak sincs hiányában. Hogy csak kettőt ragadjunk ki utóbbiak közül: a fűszálak elhajlanak, amint rájuk taposunk, s Ty tappancsainak nyoma mindenütt ott marad a homokban. Csak az hibádzik, hogy mintha már láttuk volna az egészet valahol. A főhős megalkotóját alighanem Crash Bandicoot ihlette (mi több, szerepel is bandicoot a játékban, mert mint egy kis utánajárással kiderítettem, a bilbyket más néven nyúlfülű bandicootnak is szokták nevezni), a helyszínek közül nem egy – úgy grafikájában mit zeneileg – erősen Banjo-Tooie hangulatot árasztanak, a feladatok típusai, illetve azok rendszerezése pedig erőteljesen emlékezteti az embert a Jak and Daxterre. Szóval egy eredetiségvizsgálaton nem igazán megy át a játék.

Ez mondjuk még csak a kisebbik baj, hiszen hál' istennek a Krome Studios egész ügyes tolvajnak bizonyult, s egy pofás játékot raktak össze a lopott holmikból. Az igazi negatívum az, hogy a gyakorlattal rendelkező platformmágusoknak túl kevés és könnyű ez a játék. Az opálokat például egyáltalán nem kell keresni, sőt találhatunk mágneseket, amelyekkel egyenest magunkhoz vonzhatjuk őket. De továbbmegyek: még az extrák sincsenek igazán elrejtve. (Tasmán tigrises képeket szedhetünk össze, amelyekkel rajzokat nyithatunk meg.) Az is érdekes, hogy tigris létére Ty szinte percekig képes a víz alatt maradni. Az ellenfelek meg roppant bénák: hiába üldöznek minket, hiszen szökőévenként egyszer eresztenek el egy pofont, tehát bőven van időnk ellentámadásba lendülni. Ha meg netán mégis bekapnánk pár nyaklevest, az sem tragédia. Mint minden platformjáték-hős, Ty is fel tud venni életerőt növelő bónuszokat (pitéket), és életeket is (Ty fejek), melyeket bőségesen ad a játék. Gondolkodásra megint csak nincs szükség, mert nemcsak az opálok, hanem még konkrétan útjelző nyilak is mutatják a helyes útirányt. Sőt van egy bármikor előhívható térkép is. Míg a Jak and Daxterben minden munkaadóra és feladatra magunknak kellett rábukkannunk, addig itt kérdőjelek mutatják, hol vannak a tojások. Összegezve tehát: a minimál logikát kívánó feladatok, a cuki karakterek, a kissé gyermeteg történet mind arra engednek következtetni, hogy ez a játék elsősorban ifjabbaknak készült. Persze el kell ismerni: vajon miért is kéne mindig csak a megszállott játékosokra gondolni?

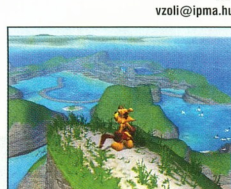
V.Z.
vzoli@ipma.hu

DISZNÓSÁG...

... hogy minden főgonosznak ilyen nagynak kell lennie! Persze sok lúd disznót győz, és ez jelen esetben – vagyis az első főkolomposnál – is igaznak bizonyul. Vadkan barátunkat ugyanis úgy kell magunkra uszítanunk, hogy lerombolja a termeszvárakat, amelynek lakói persze azonnal ellentámadásba lendülnek. A játékban valamennyi Talizmán megszerzéséhez le kell küzdenünk egy ehhez hasonló szörnyszülöttet.







MELLETTE

- Minden pályán kalandos küldetések
- Egyre fejlettebb bumerángok
- Jópofa főellenségek

ELLENE

- A feladatok 90%-a nevetségesen könnyű
- Kevés a pálya
- Kicsit kapkodva követi a főhőst a kamera

PEREPUTTY

- **Jak and Daxter** *Sony*
- **Crash Bandicoot: WOC** *Universal Interactive*
- **Ty the Tasmanian Tiger** *Electronic Arts*

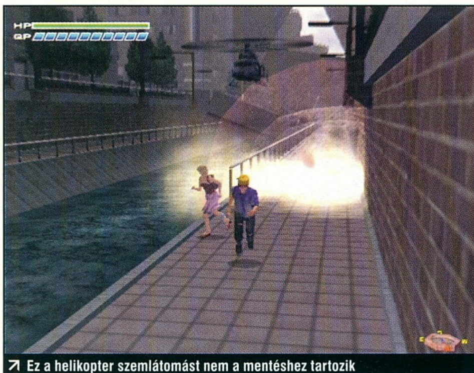
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	83
HANG	80
SZAVATOSSÁG	60

ÍTÉLET

75

1 játékos PAL WWW.UK.EA.COM



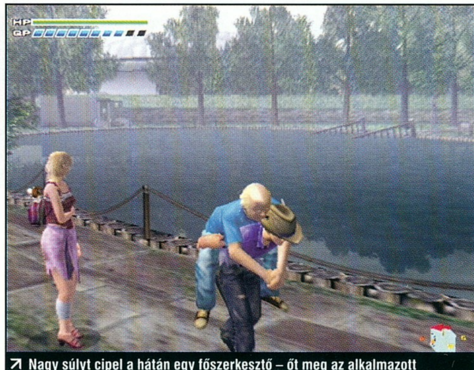
↗ Ez a helikopter szemlátomást nem a mentéshez tartozik











↗ Nagy súlyt cipel a hátán egy főszerkesztő – őt meg az alkalmazott

A Richter-skála szerint tízes erősségű

SOS THE FINAL ESCAPE

TÍPUS KALAND **KIADÓ** AGETEC **FEJLESZTŐ** IREM **MEGJELENÉS** 2003.02.12. **NTSC** 2003.02.12. **PAL**

Képzeljük magunk elé a következő helyzetet! Fiatal, kezdő újságíróként életünk nagy lehetősége pottyant az ölünkbe: az ultramodern metropolisz, Capital City felé tartunk, ahol egy állás vár ránk az egyik legnagyobb napilapnál. Már a repülőn elkezdjük tervezgetni, vajon milyen karriert futhatunk be, és folytatjuk az álmodozást a vonaton is, ami a repülőtérről átviszi a városnak otthont adó mesterséges szigetre az érkezőket. Minden okunk megvan rá, hogy bizakodva tekintsünk a jövőbe, de egyszer csak hirtelen filmszakadás következik be…

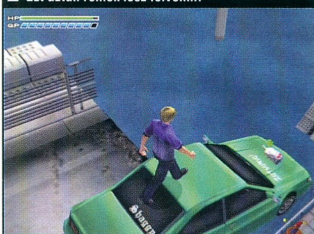
Ki tudja, mennyi idő telik el, és zúgó fejjel eszmélünk. Még mindig a vonaton vagyunk, csakhogy minden az oldalára van borulva, s rajtunk kívül senki sincs már a kocsiban. Aztán rádöbbenünk: nem is a fejünk zúg, hanem az egész kocsi remeg. Nagy nehezen kikászálódunk, s szomorú látvány tárul elénk: egy földrengés következtében Capital City romokban hever – a jövőképünkkel egyetemben. A katasztrófa ráadásul nem múlt el. Erőteljes utórengések érezhetőek, ezért immár csak a túlélési ösztön vezérel minket. A tenger felett átvezető, több kilométeres híd éppen összedőlni készül, ajánlatos tehát sürgősen odébbállni. A romos állapotokat figyelembe véve ez nem könnyű: autóroncsokon kell átmásznunk, s a már leomlott szakaszoknál keskeny vasgerendákon vagyunk kénytelenek egyensúlyozni. Végre felcsillan egy reménysugár: embereket látunk egy helikopter felé rohanni – ezek szerint még tart az evakuálás. Pechünkre azonban a helikopter nélkülünk száll el, s csak későn vesznek minket észre, mert a landolási zóna abban a pillanatban leomlik, amint a gép felemelkedik. Csekély vigaszt nyújt, hogy ledobnak nekünk egy túlélő csomagot. Ráadásul az is hogyan ér földet?! Hát persze, hogy egy félig már a mélybe kívánkozó autó motorháztetejére. Ott állunk tehát egyedül a semmi közepén, s már csak a saját lelkierőnkben bízhatunk…

Ritkán okoz igazi örömet, amikor egy japán játék úgy jut el hozzánk, hogy több hónap késéssel sikerül csak valamelyik kiadóval angolul (illetve egyéb európai nyelveken) is megjelentetni, mert hát a minőségi címeknél általában meg van oldva a terjesztés, ezért a fent említett játékok többnyire a „futottak még" kategóriába tartoznak. Szerencsére azonban az SOS The Final Escape esetében nem állja meg a helyét ez a sztereotípia. Aki egy kicsit is figyeli a japán megjelenéseket, annak talán mond valamit a Zettaizetsumei Toshi megnevezés (a változatosság kedvéért egyébként Amerikában meg Disaster Report néven fut a játék). Corgan kollega anno nem átallotta a Shenmue-vel párhuzamba állítani, ami mondjuk azért elég erős túlzás volt a részéről, de valóban egy különleges alkotásról van szó: amilyen tökéletesen lemodellezték a Shenmueben egy élő nagyvárost, olyan ügyesen kreáltak az SOS-hez egy halálraítéltet. A játék rendkívüli távolságban kirajzol mindent, ezért egészen megdöbbentő a látvány, ahogy például meg van csavarodva a magasban futó autósztráda. (Sőt az utórengéseknél azt is jól látni, ahogy a hatalmas vasbeton-szerkezet meginog.)

Ez a játék tulajdonképpen egy olyan túlélő horror, ahol nincsenek zombik, de még fegyverek sem. Na jó, eldördül párszor egy puska, sőt egy bazooka is, de azok sem a mi kezünkben, hanem éppenhogy hősünket veszik célba. Az igazi veszélyt azonban nem ezek, hanem a természet elszabadult erői jelentik. Az utcákon járva hatalmas betondarabok és vasgerendák potyognak a magasból, sőt bármikor ránk omolhat egy egész épület is.

Már az alapszituáció is roppant érdekfeszítő, ugyanakkor remek sztori is párosul a dologhoz. A főhős, Keith Helm egy teljesen hétköznapi srác, aki pusztán el akar menekülni a káoszból, de mégis – újságíró vérének köszönhetően – egyre mélyebben ássa be magát egy sötét ügybe. Bár a város már teljesen elnéptelenedett, új főszerkesztője gyertyafénynél is tovább dolgozik, s örömmel veszi a fiatal munkaerő érkeztét. Elküldi

↘ Ezt aztán remek lesz felvenni!



↘ Szökünk a szökőkár elől



↘ Hát persze, hogy ilyenkor jön egy utórengés



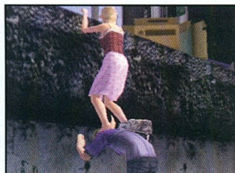


↗ Gyorsan az oszlop mögé! – ahogy Snake-től tanultuk









hősünket oknyomozó körútra egy cseppet sem veszélytelen társasághoz, s Keith ennek során kideríti: nem is biztos, hogy csupán a természet szeszélye okozta a katasztrófát. Ennek a titoknak a birtokában emberünk halálos ellenségeket szerez magának, sőt a frissen beújított kedvesének is. Karent még a hídon sikerül kimentenie egy lesodródó vonatkocsiból, s a lány onnantól fogva végig vele marad – a nők jó szokása szerint hol segítve őt, hol pedig hátráltatva.

Zseniálisan sikerült összeválogatni a történet elemeit, úgyhogy bár tulajdonképpen mindvégig csak menekülünk valami vagy valakik elől, mégis minden egyes epizód más és más. Néhol Larát megszégyenítő akrobatamutatványokra van szükség a magasban, néhol meg Solid Snake-féle somfordálást kell bevetni, hogy elkerüljük a találkozást két bérgyilkossal. A kalandjátékok kedvelői nagyra értékelhetik, hogy a történet több szálon is futhat. Vannak bizonyos pontok, ahol párbeszédek révén útvonalat választhatunk – mondjuk eldönthetjük, segítünk-e Karennek megkeresni a kutyusát, vagy inkább megyünk a dolgunkra. A cselekmény életszerűségére szintén nem lehet panasz. Például csak egy szőke nőnek lehet annyi esze, hogy amikor a kis Gen (így hívják a nyamvadt ebet) lerohan egy omladozó metróállomáshoz, akkor gondolkodás nélkül utánaszalad. Nála már csak emberünk nagyobb ökör, aki a csinos lányka két szép szeméért követi a példáját.

A játékmenetet tekintve manapság sok újdonságot nem vár az ember egy kalandjátéktól, ám az SOS-ben mégis tapasztalunk néhány egyedi megoldást. Kezdjük mindjárt ott, hogy a cselekedeteink arányában emberünk állandóan megszomjazik, ezért létfontosságú, hogy mindig időben találjunk egy csapot. Első hallásra ez nyilván hülyeségnek tűnik, de egészen baráti az ötlet, lévén a csapok ellenőrzési pontnak felelnek meg, valamint állást menteni is azoknál lehet. (Bár a fontosabb részek után szintén.) A játék során üvegeket is megtölthetünk vízzel, tehát a szomjan halás veszélye nem fenyeget minket. Az üvegek és egyéb tárgyak a hátizsákunkban kerülnek elhelyezésre, ami hamar megtelik, de szerencsére találhatunk később termetesebb tatyókat is. Talán kicsit furcsa, hogy a hátizsákunk kapacitása egy 3D-s kockaként jelenik meg, de amikor telipakoljuk, akkor nagyon is hasznos ez a megvalósítás: jól látni, mennyi helyünk van, és ha esetleg már megteltünk, akkor tisztában vagyunk azzal, hogy egy új tárgy felvételéhez mennyi helyet kéne felszabadítani. Poénos az is, hogy a nagyobb tárgyak – így például egy pajszer vagy egy esernyő – kilóg a hátizsákból, és így a tárgylistánál is külön tartó van számukra a kockán kívül. Realisztikus, hogy nem lehet bármit csak úgy zsebre vágni. A helycsináláshoz a tárgylistánál rendszeresítve van egy Discard parancs, de sajnos az eldobott tárgyak nem maradnak ott a helyszínen, ebből adódóan az a legészszerűbb, hogy elhasználjunk mondjuk kötszert vagy elsősegélycsomagot – még ha csekély szükségünk is van gyógyulásra. Esetenként a tárgyakat szét is szedhetünk vagy összerakhatunk – például kiszedhetünk egy elemlámpából elemet, hogy berakjuk valami másba, stb.



↘ Katasztrófahelyzetekben természetes a fosztogatás

Az irányítás nagyon praktikus, ámbár van néhány mozdulat, amit csak ritkán, speciális szituációkban kell bevetni, és minthogy a játék nem oktat ki minket ezek használról, elakadásra adnak lehetőséget. Ide tartozik a megkapaszkodás mozdulat, amivel egyrészt biztos pozíciót vehetünk fel, amikor reng a föld (az orra esésektől csökken az energiánk, több emelet magasságban megszédülni pedig még kevésbé tanácsos), másrészt ha lehetőség (valami kis zug) van rá, fedezékbe húzódhatunk a leomló törmelék elől. Még ritkábban van szükség a kiabálás gombjára – csupán egyszer vagy kétszer kell Karent külön felszólítani, hogy kövessen minket. Ráadásul itt kell megjegyeznem: átgondolatlanságra vall, hogy igazi AI híján a minket üldöző bérgyilkosok süketek, tehát nyugodtan ordibálhatunk, a fülük botját sem mozgatják. Érdekes módon az ugrásokhoz nem kell gombot nyomni: ha futás közben érünk egy platform széléhez, akkor ugrunk, ha pedig gyalogolva, akkor leereszkedünk. A nagyobb lyukakba való bemászás szintén automatikus.

Most, hogy immár ismertettem a lényegesebb mozgásokat, aligha akadhat el a nyájas olvasó, mert az sosem kérdéses, merre kéne menni. A hátunk mögött hagyott útra rendszerint ráomlik valami, ezért mindig csak az előre irány létezik – épp csak meg kell keresni az utat, ahol még nem voltunk. Elakadások nélkül kb. 5-6 óra alatt lehet végigmenni a történeten, ami alapvetően nem túl jó egy kalandjátéktól, de az elágazásoknak hála hét befejezés is van, ami nagyban javít a szavatosságon. Az újrajátszásokhoz továbbá az is kedvet adhat, hogy egy rakás lényegtelen dolgot is beszerezhetünk: gyűjthetünk iránytűket, felvehetünk szemüveget, sapkát és egyéb ruhadarabokat, amiket viselhetünk is. Minthogy hősünk saját szemszögéből körbenézhetünk, napszemüveg viselése esetén még színesben is fogjuk látni a világot. A játék végén extra opciót is nyerünk, amit nevezhetnénk akár képgalériának is, de egy kicsit egyénibb dologról van szó. Tudni kell hozzá, hogy Keith találkozik egy még nála is rámenősebb fotóriporterrel, aki a történet során többször is elkattintja a fényképezőgépét – Greg fotóalbumában tehát ezeket a képeket nézhetjük meg, miután már legalább egyszer végigjátszottuk a kalandot.



A játék grafikáját már volt alkalmam dicsérni, azonban azt el kell ismernem, nem minden téren tökéletes. Szemlátomást nem mindenhol készültek fel az alkotók motion captured mozgásokkal, így például természetellenes, ahogy a bérgyilkosok kiugranak a helikopterükből, és frankón „belecövekelnek" a betonba. Még csúnyább, hogy árnyékokról egyáltalán nem beszélhetünk, hiszen a karakterek árnyéka is a legprimitívebb módon, csupán egy ovális folttal van megoldva. Viszont ezzel ellentétben más effektusok nagyon pofásak. Amikor találtam egy zseblámpát, egészen meglepődtem, milyen korrektül néz ki a fénycsóvája – még ha át is világít a falakon... Kellemes szépérzékről tesz tanúbizonyságot a karakterek megformálása is, amihez érdekes adalék, hogy a főhőseink egyre rongyosabbak lesznek a hányattatások következtében. A súlyos tömegek mozgatásában, a hatalmas házak ledöntésében pedig kétségtelenül jelesre vizsgáztak az alkotók. Töredezik, recseg-ropog a beton, majd lassan megindul lefelé, és nagyot szól a földbe csapódva, avagy vízbe érkezve óriási gejzíreket produkál. Apropó recsegés-ropogás! Élethű zajok fokozzák a veszélyes helyzetek átélhetőségét. Amikor mondjuk egy felrobbant tartálykocsi miatt lángoló olaj felett kell egyensúlyoznunk, szinte az arcunkba csap a forróság, ahogy morajlik alattunk a tűz. Hasonlóképp az egyszerű cipőkopogásra is nagy gondot fordítottak, ezért mindig hallani, épp milyen talajon járunk.

A témaválasztás már maga is ügyes volt (hirtelenjében nem is tudok említeni egyetlen „katasztrófajátékot" sem), amit tehát rendkívül hatékonyan, és nem utolsó sorban látványosan aknázott ki az Irem. Az igényes kalandjátékok kedvelői nyilván még egy folytatást is szívesen látnának.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

MELLETTE
- Szépen felépített (és lerombolt) város
- Kalandos, akciós, lopakodós epizódok
- Sokfajta befejezés

ELLENE
- Nincsenek igazi árnyékok
- Az ellenségeink elég ostobák
- Az animáció nem mindenhol tökéletes

PEREPUTTY
- SOS – The Final Escape
  Agetec
- Shadow of Memories
  Konami
- Prisoner of War
  Codemasters

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	88
HANG	94
SZAVATOSSÁG	80

ÍTÉLET
91

1 játékos | PAL | WWW.AGETEC.COM



↗ Tank ellen tojásgránát? Nem biztos, hogy menni fog



■ Ez a két verzió is megérdemli a Dicsőség Érmet

MEDAL OF HONOR FRONTLINE

TÍPUS FPS **KIADÓ/FEJLESZTŐ** ELECTRONIC ARTS **MEGJELENÉS** 2002.11.08. **NTSC** 2002.12.06. **PAL**

A Medal of Honor, majd a Medal of Honor Underground számtalan FPS-rajongó kegyébe férkőzött be, ami nagyjából két dologra vezethető vissza. Egyrészt a konzolosok számára addig elég kevés first person shooter készült, másrészt a II világháborús környezetben játszódó dolgok mindig is kelendőek voltak. A náci hordák megritkítása kétségtelenül izgalmasabb faladat, mint aprócseprő idegen lényekre lövöldözni, amilyen játékokkal már tele van a padlás. Tavaly nyáron aztán folytatódott a sikertörténet, s az első MOH-ból megismert Jimmy Patterson immáron egy PS2-játék főhőseként mutatkozott be. Eleinte úgy tűnt, hogy az elődeihez hasonlóan ez is egy exkluzív Sony-játék marad, de aztán fordult a kocka, s így most már multiplatform játékként még több játékos élheti át a nem mindennapi háborús kalandot.

A MOH Frontline nyilvánvalóan azzal vívja ki magának az elismerést, hogy a küldetések jó része már nem is egy játék benyomását kelti, hanem inkább azt az érzést kelti, hogy egy film főszerepében tetszeleghetünk. Akár nevén is lehet nevezni a gyereket: mintha a „Ryan közlegény megmentése" jelenetei elevenednének fel (rosszmáj: meg mintha a dialógusai is...). Mint ahogy Spielberg filmje, úgy a játék is a normandiai partraszállással indít, ahol Jimmy Patterson csupán az egyik katona a számtalan hullajelölt közül. Természetesen az Omaha partszakaszon gázol ki a vízből, amit aztán a történetírás nem véletlenül illetett „véres" jelzővel. Jimmy bőrébe bújva eleinte csak nézhetünk, mint a moziban: a csapatszállító hajó fedélzetén maximum körbekémlelhetünk, s láthatjuk a körülöttünk becsapódó lövedékeket, a magasban elhúzó német vadászgépeket, és végignézhetjük a bajtársaink halálát, akik egy másik hajóval utaztak, s egy szempillantás alatt süllyednek a tenger fenekére. Gondos rendezői munkáról tanúskodik minden apró részlet, különösképp az, amikor végül találatot kap a saját hajónk is, és a légnyomás kirepíti emberünket a tengerbe. A víz alatt úszva – miközben a németek golyói buborékcsíkokat húzva cikáznak mindenfelé – végül nagy nehezen kikászálódunk a partra, ahol megkapjuk az irányítást, és hozzáláthatunk a feladataink teljesítéséhez.

A játék összesen 19 küldetésből áll, melyek mindegyikén belül több részfeladat is adódik. Elsőként például fel kell keresnünk a parton a századosunkat, aki kiadja a parancsot: fedezni kell négy bajtársunkat. Oda kell tehát húzódnunk a megakadt katonákhoz, és tüzet kell nyitnunk a bunkerekből előmeredő géppuskákra, amelyek épp felénk szórják az áldást. Hasonlóképp segíteni kell utána az utászt is, aki egy átjárót robbant a partot védő szögesdrótokon, minek eredményeként meg tudjuk közelíteni az egyik német géppuskát, amit a tulajdonosaik ellen fordíthatunk. Miután kifüstöltünk a partról két géppuskafészket, a megtisztított terepen át jönnek utánunk a többiek is, és megkezdhetjük az egyik bunker elfoglalását – azaz jöhet a következő küldetés.

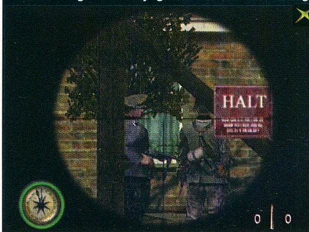
Az egész játék összesen hat főbb részre oszlik, melyek mindegyike valós harctereken zajlik. A játék végcélja az, hogy mélyen benyomulva az ellenséges vonalak mögé megszerezzük a szupertitkos HO-IX csupaszárny-repülőgép prototípusát. Az eligazításoknál frankón el van magyarázva, épp milyen hadműveletek folynak az adott terepen, s hogy ebből adódóan mire számíthatunk, illetve mit kell tennünk. Ha netán időközben elfelejtenénk a tervet, vagy egyszerűen csak nem figyeltünk oda, semmi gond: a Starttal bármikor behívhatjuk a feladataink listáját. Ez a lista változatos képet mutathat, hogy csak néhány példát ragadjunk ki: tönkre kell tenni az ellenség járműveit, szét kell törni a riasztókat (amikkel az ellenség rendszeresen erősítést hív), bombát kell hatástalanítani, ki kell szabadítani valakit, vagy épp meg kell semmisíteni valamit. Noha a sztori csak az ilyen konkrét fordulópontok után megy tovább, a játék azért hű maradt a műfajához: sokat kell lőni, és keveset gondolkodni. Egyszerűen haladni kell mindig folyamatosan előre, s ha valami akadályba ütközünk, megtalálni a problémára a megoldást, ami az esetek többségében igencsak közel van magához problémához.

Ahogy a szövetségesek nyomulnak be Európa belsejébe, Németország felé, a nagyobb városokban egyre keményebb ellenállásba ütközünk, s nagyon heves utcai harcokba keveredünk. Kapualjakból kell kifüstölnünk az

↘ Csendőr úr, engem nem fog letartóztatni!



↘ Most még minden nyugodt – de már nem sokáig



↘ Bizonyára rossz érzés pisztolydörrenésre ébredni



↗ Úgy tűnik, bevált az álcám...



↗ ...már ameddig nem hiányolta a tulaj

ellenséget, illetve biztosítani a mieinknek az utat, akik valóban velünk együtt harcolnak. Hősi halált halnak, illetve szerencsésebb esetben vonulnak előre, és elfoglalják a kulcsfontosságú pozíciókat. Igaz, ahogy a játék nehezedik, úgy egyre inkább magunkra maradunk. Főleg akkor, amikor már a frontvonal mögött kell dolgoznunk: ilyenkor az is előfordulhat, hogy álruhát kell öltenünk, s német tisztként kell bejutnunk valahova. Mondjuk mivel egy FPS-ről van szó, az utóbbi típusú trükkös részek persze nem tartanak sokáig, de azért mindenképpen érdekesek.

A használható fegyverek skálája igen széles, ami annak köszönhető, hogy a magunkkal cipelt szövetséges haditechnika mellett elorozhatjuk az ellenségeink cuccait is – magyarán különböző gyártmányú pisztolyokkal, géppisztolyokkal, és géppuskákkal vehetjük célba a fritzeket. Talán a legértékesebb eszköz a mesterlövész-puska, ami gyakran nélkülözhetetlen is. Amikor orvlövészek lesnek ránk egy híd tetejéről, csakis úgy boldogulhatunk, ha mi vagyunk a szemfülesebbek, s mi vesszük előbb észre a másikat. Az állványra szerelt géppuskák elfoglalása szintén stratégiai fontosságú lehet, mert a tankokat ezekkel intézhetjük el a legkönnyebben. Remek móka, hogy mindezek mellett járműveket is elfoglalhatunk: sínautókon utazhatunk, avagy az egyik pályán egy egész páncélvonatot is zsákmányolhatunk, s kedvünkre durrogtathatunk a szerelvény hatalmas lövegeivel.

Az új verziókról elsőként azt kell megállapítanunk, hogy ugyanolyan jók lettek, mint a PS2-es, ám ez a kijelentés kétféleképp értelmezhető. Egy felől nagyon király volt a játék már korábban is, ezért elrontani nem igazán lehetett, másfelől viszont akadtak hibái, amiket illett volna kijavítani az eltelt fél év alatt. Az egyik ilyen hiba az animáció: néha megesik, hogy nem úgy terülnek el az ellenfelek, ahogy azt a sérülésük megkívánná. A másik – és valamivel jelentősebb – negatívum pedig az ellenfelek következetlen intelligenciája. Az odáig remekül működik, hogy a katonák igyekeznek fedezékbe húzódni, csakhogy elég pusztán türelmesnek lennünk, s előbb-utóbb előbújnak, remek célpontot kínálva fel. Az is bénán néz ki, amikor két gyanútlan katona ücsörög vagy épp álldogál egymás mellett, kilőjük az egyiket, de a társa oda se bagózik. Egy Halohoz szokott Xbox-tulajdonosnak az ilyenek különösképpen szúrhatják a szemét.

Az Xbox és a GameCube-verzióban végre többjátékos mód is választható, ami valódi újdonság – kár, hogy csakis deathmatcheket lehet játszani. Osztott képernyőn akár négyen is lehet nyomulni, s csapatok alkotására is van mód. A multiplayer módhoz természetesen speckó arénák lettek kreálva, jóllehet az egyjátékos pályák elemeit használták fel a megépítésükhöz, ezért nem túl nyerők – afféle tákolmányoknak tűnnek. Közülük szabadon választhatunk, mint ahogy a körülményeken is módosíthatunk. Megadhatjuk, hogy milyen fegyvereket lehessen használni, mennyi kill legyen szükséges a nyeréshez, mekkora legyen a pályához tartozó időlimit, el lehessen-e találni a csapattársat, valamint hogy milyen zene menjen a háttérben.

Az új üzemmódnak alapvetően örülni kéne, azonban valószínűsíthető, hogy nem sokan fogják igénybe venni. Ugyanis az a helyzet, hogy az egyjátékos módhoz tervezett fegyverek nem igazán válnak be a multiplayer módnál. Túl lassúak, gyakran kell tölteni őket, ezért igencsak nehézkes a hatékony játék.

A játék grafikája vajmi keveset változott a PS2-verzió óta, és ez elég szembetűnő mind a GameCube-, mind az Xbox-változatban. Kiváltképp a textúrák minőségében mindkét platform sokkal többet is tudna nyújtani. Ugyanezt lehet elmondani a látványeffektusokról is, pontosabban azoknak a hiányáról. A legnévtelenebb Xbox-játékban is szépen csillámlanak a vízfelületek, itt pedig a partraszállás pályáján meghagyták a sima textúrákból álló hullámokat. Szó se róla, azok így sem festenek rosszul, de aki már hozzászokott a jóhoz, az lehet, hogy elégedetlenkedik miatta. Mint ahogy méltatlankodhatunk az egymásba süppedő poligonok, vagyis a falakba lógó hullák miatt is. A képfrissítési sebesség viszont remek, hiszen a PS2-változathoz képest Xboxon jóval simábbak a mozgások. Elméletileg a Nintendo-változatnál szintén kéne valami hasonlót tapasztalnunk, de az igazat megvallva ott ilyesmiről nincs szó.

Az audio maradt a régi, de minthogy ebben a tekintetben a legcsekélyebb negatív kritika sem merülhetett fel, ez abszolúte pozitívum. Michael Giacchino szimfónikus zenekarra írt műveinél aligha passzolna bármi is jobban a háborús témához. Az EA remekül választotta meg a zeneszerzőt, aki önmagában is egyéni atmoszférát teremt a különböző országok jellegzetes tájaihoz. A robbanások és a fegyverek ropogása mindeközben Pro-Logic Surroundban szólnak GameCube-on (is), az Xbox pedig Dolby Digital 5.1-et használ, ami kétségtelenül a legtökéletesebb élményt nyújtja.

A végelszámolásnál tehát megállapíthatjuk: az Xbox-verzió a legszínvonalasabb, míg a GameCube és a PS2 teljesen egálban van – persze a multiplayer játékot nem számítva, ami azonban olyan, mintha ott se volna. A konverziók jól sikerültek, de mivel csekély mértékben használják ki a gépek tudását, azért nem lehetünk 100%-ig elégedettek.

V.Z.
vzoli@ipma.hu

↘ Manon az Undergroundból még mindig utálja a nácikat

NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Ecobit Kft. által felajánlott 1 db MOH – Frontline (GC) játékot sorsoljuk ki:

Ki játszotta Ryan közlegény szerepét Spielberg filmjében?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2003. február 10-ig kérjük címünkre eljuttatni:

MULTIPLAY!
IPMA MEDIA KFT.
1300 BUDAPEST 3., PF. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'MOH – Frontline-játék'. A játékban a 2003. február 10-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.

MELLETTE
- Teljesen hihető háborús atmoszféra
- Remek küldetések
- Korhű és élethű fegyverek

ELLENE
- A grafika semmit sem változott
- Gyenge mutiplayer pályák
- Az AI hibái megmaradtak

PEREPUTTY
- Halo
  Microsoft
- Medal of Honor: Frontline
  Electronic Arts
- Time Splitters 2
  Eidos

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	85
HANG	98
SZAVATOSSÁG	78

ÍTÉLET
87

1-4 játékos | PAL | WWW.EA.COM



↗ Már a játék elején dúl a szerelem (legalábbis álmainkban)



↗ Két lányka már szerelmes belénk, most akkor rámegyünk a harmadikra!





A mindennapi élet talán nem is olyan unalmas

THE SIMS

TÍPUS EMBERSZIMULÁTOR **KIADÓ** EA **FEJLESZTŐ** MAXIS **MEGJELENÉS** 2003.01.15. **NTSC** 2003. 01. 30 **PAL**

A videójátékok szerzői előszeretettel alkotnak képzeletbeli világokat történetükhöz, de még ha helyszínnek a mi kis világunkat is választották, a szereplők akkor is majdnem kizárólag a fantázia szüleményei. Ehhez képest elég megdöbbentő volt, amikor Will Wright, a Maxis csapat játéktervező géniusza a The Sims című játékához a valóságot választotta, valóságos szereplőkkel. Már maga a játék alapötlete is eleve megdöbbentő volt, hiszen azt vette a fejébe, hogy az emberek mindennapi életét fogja lemodellezni. Aki még a megvalósulás előtt hallott erről az agyament ötletről, kivétel nélkül csak legyintett rá: ugyan miért akarna bárki is olyan játékkal játszani, ami azt modellezi, amit egyébként is egész nap csinál? A piac azonban egy kicsit másként reagált erre az egyedi elképzelésre: a játék három éve jelent meg először PC-re, és toronymagasan minden idők legnagyobb példányszámban fogyó játéka lett ezen a platformon, és kiegészítőivel együtt már túl van a tízmillió eladott példányon.



Ha valaki azt gondolná, hogy a pénzgyár csak simán átportolta a játékot PS2-re, az most kivételesen téved. Az eredetihez képest nagyon sokat változtattak rajta, kezdve onnan, hogy kontrollerre optimalizálták a kezelést, és ebből adódóan ténylegteljesen három dimenziós megvalósítást kapott. Ez kézenfekvőbb talán nem is lehetne: a „pointer" egy függőleges sárga fénysugár, amely körül az analóg karokkal forgathatjuk a kamerát, illetve zoomolhatunk, és ezzel választjuk ki, hogy karakterünk hova menjen, illetve azt, hogy melyik tárggyal/személlyel kezdeményezzen valamilyen akciót.

Ugyancsak kellemes újdonság, hogy az alapjátékhoz hozzátettek egy „campaign"-szerű, hat „küldetésből" álló sorozatot is (Get a life), amelynek teljesítése után megnyílik egy kétjátékos multiplayer opció is. A campaignben tulajdonképpen egy ember életét játszhatjuk végig (habár azt tegyük hozzá, hogy ez az ember nagyon is amerikai életformát folytat), kezdve onnan, hogy anyja nyakán éldegél, és pénzt tarhál tőle. Később munkát talál, kibérel egy lerobbant házat, majd összeköltözik a bérlő fiával, aki kissé túlságosan is laza gyerek, tehát mihamarabb új társbérlő után kell néznie. Idővel aztán szerelembe esik, megnősül, majd jönnek a gyerekek, akiknek az utolsó küldetésben legalább A– jegyet kell elérniük az iskolában...

Az egész a karakterünk (vagyis Simünk) megalkotásával kezdődik. A név megadása után meghatározhatjuk nemét, valamint külső és belső tulajdonságait. Előbbiek a játék szempontjából tulajdonképpen lényegtelenek, az utóbbiak már kevésbé: a szerepjátékokhoz hasonlóan hat tulajdonság (ügyesség, komolyság, lustaság satöbbi) között oszthatunk el 25 pontot. Egyébként tök poén, hogy az égövi jegyek alapján előre le van tárolva 12 karakter, és aki hisz ebben a horoszkópos marhaságban (márminthogy a jellemét különféle bolygók határozzák meg), az tökéletesen azonosíthatja is a jellegzetes típusokat. (Szerintem a legkomolyabb hibája a programnak az, hogy a nyilas karakter rendelkezik a játékban a legszörnyűbb elosztással – míg szerintem a való életben a nyilas egyszerűen a tökéletesség, az általános harmónia és persze a szerénység megtestesítője...) Célszerű egyébként olyan karakterrel indulni, amelynek az ügyessége és a kedvessége eleve magas, mert egyrészt ezekre lesz elsősorban szükség az első küldetésekben, másrészt pedig a többi jellemvonás a játék során úgyis növekedni fog. (Azonkívül ne legyen kimondottan lusta se, mert az nem szokta magától lehúzni a slötyit...)

A játékban Simünk életének minden egyes apró dolgát nekünk kell irányítani, kivéve azt, amit a munkahelyén művel. Az ember nem is gondolná, hogy mennyi mindent csinál, amikor éppen nem csinál semmit! Eszik, tévét néz, tisztálkodik, kimegy slötyire, behozza az újságot a kapu elől és így tovább. A karakterünk feje feletti buborékfelhő általában mutatja, hogy mi az, amin éppen emberkénk esze jár, de az alapvető érzéseit a motiváció menüben levő nyolc kijelzőn is nyomon követhetjük. Itt látható, hogy a Sim mennyire éhes, tiszta, fáradt, milyenek a szociális kapcsolatai, mennyire érzi kényelemben magát, mennyire szorítja a szükség, milyen hangulatban van és mennyire tetszik neki az a szoba, amelyben éppen tartózkodik. A motivációk természetesen egymásra is hatással vannak: ha teszem azt nem küldjük (engedjük) ki WC-re (ahol nyilván személyiségi jogainak védelmében takarják el akció közben), amikor a nagyobb dolgok szülése egyre sürgetőbbé válik, akkor hamarosan maga alá fog piszkítani, és a higiéniája, a komfortérzete és szoba tetszési indexe hirtelen a mélypontra zuhan. Teljesen egyértelmű, hogy melyik motivációt hogyan lehet pozitív irányba terelni: ha éhes, akkor nyilván a frigóban kell megoldást keresni, ha piszkos, be kell ültetni a kádba, míg ha az energiája alacsony, akkor le kell dőlni vele szunyókálni.

A szociális kapcsolatok szintje az ismerős Simekkel ápolt kapcsolataink színvonalának átlagát jelöli. Ez a kedves mamát (illetve a családot) leszámítva mindig nulláról indul, és eleinte beszélgetéssel növelhető, akár telefonon is. Ha a csevegésben megvan az összhang, akkor zöld plusz jelek mutatják a Simek feje felett, hogy növekszik egymás iránti szimpátiájuk (a piros mínuszok meg nyilván azt, hogy eddigi szimpátiájuk némi károsodást szenvedett). Ahogy ez a szint növekszik, úgy lehet rávenni őket egyre többször, hogy meglátogassanak bennünket, egyre több beszélgetéssel pedig újabb lehe-



↗ Úgy döntöttem, a mai partira nem én főzök



↗ Hát így azért nagy nehezen ki lehet bírni



↗ A bejárónő ugrásra készen várja, hogy öblíthessen



tőségek is elérhetővé válnak: dicsérhetjük őket, viccelődhetünk velük, táncolhatunk, aztán idővel akár átölelhetjük és megcsókolhatjuk őket. A játékban feltűnő Simek egyébként előre letárolt saját egyéniséggel rendelkeznek, így eltérőek a reakcióik is (Zara például utálta, ha csiklandozom, Layla viszont odáig volt érte), és vannak köztük olyanok is, akikkel ellentétes tulajdonságaink miatt eleve unszimpatikusak vagyunk egymásnak. Őket lehet például becsmérelni, netán pofon verni. Ugyanígy eltérőek és változhatnak egymás iránti érzelmeik is: az egyik karakteremmel például Pauline és Fran bébit fűztem külön-külön, aztán amikor már mindketten piros szívecskéket eregettek irányomban, akkor meghívtam őket egyszerre. Talán mondani sem kell, hogy egymással beszélgetve kizárólag csak piros mínuszok repkedtek körülöttük, és a virtuális mamám is legalább annyira utálta őket, mint a valóságos a barátnőimet... (Végül aztán Zarát vettem feleségül, mert úgy döntöttem, hogy a piros rucijában Penelope Cruzra emlékeztet, és egyébként is tetszett a fekete tangája...)

A többi motiváció közül még a Fun, azaz a kedélyállapot a fontos, amely folyamatosan csökken, amikor éppen nem valamilyen szórakozással múlatjuk az időt. Márpedig ezt muszáj lesz rendszeresen feltornásznunk, mert minden egyes küldetésben az egyik feladat az, hogy előléptessenek bennünket a munkahelyünkön, ez pedig csak úgy érhető el, ha nagyon vidáman megyünk dolgozni, továbbá rendelkezünk az előléptetéshez szükséges képesség kívánt szintjével. A játékban összesen hat képességet sajátíthatunk el: konyhai tudományok (erre – kicsit idióta módon – azért van szükség, hogy az első küldetésben főzzünk valamit a kedves mamának, ő ugyanis addig nem tud magának automatikusan ebédet generálni), technikai képzettség (elromlott háztartási eszközök szervizálásához), kreativitás, testfelépítés, logika és vonzerő. Az első kettőt a könyvespolcokon levő könyvekből is elsajátíthatjuk, a többihez azonban már venni kell valamilyen eszközt. A kreativitás fejleszthető például festegetéssel vagy gitározással, az erőnlét futószőnyeggel, a logika sakkozással, a karizma pedig azzal, hogy órákig beszélünk egy tükör előtt. Apró kellemetlenség, hogy Simünk csak akkor hajlandó tanulni, ha elég jó hangulatban van.

Dolgozni természetesen azért jár az ember, hogy több-kevesebb pénzt kapjon érte. (Munkát kereshetünk az újságban, illetve ha már vettünk magunknak egy „Microscotch" számítógépet, akkor a neten is.) Márpedig arra szükség lesz, mert nemcsak minden egyes étkezés kerül pénzbe, de a reggeli újság mellett heti rendszerességgel a számlákat is megtaláljuk, amelyek ki nem egyenlítése hamarosan dühös telefonokat fog eredményezni.

A költségeken túl fennmaradt pénzünket a Build- és a Buy-menüben kell elherdálnunk. A „kell" szócska nem véletlen, ugyanis a legtöbb küldetésben az egyik cél az, hogy emeljük a ház értékét, tehát építsünk hozzá vagy vásároljunk valamit. A Buy-menüben hét témakör (asztalok, székek, technikai kütyük, vizesblokk, háztartási gépek satöbbi) szerint elosztva különféle holmik százai várják a reménybeli vevőt. A kissé idióta nevekhez (pl. Soma plazma tévé) nem kevésbé idióta termékismertető is tartozik, valamint az, hogy az adott eszköz a karakterünk melyik motivációját és milyen színvonalon képes kielégíteni. Természetesen eladni is tudunk bármit, például az első pályán, ahol a mama lakásának felszereltsége kicsit szegényes szórakoztató eszközökben, célszerű gyorsan elpasszolni a 3.500 dolláros antik órát, és venni helyette egy VR-sisakot, egy színes tévét és egy hifi-tornyot. Amit nem szabad eladni soha, sőt melegen ajánlott minden egyes pályán azonnal megvásárolni, az a betörő-jelző. Néha ugyanis éjnek évadján egy szimpatikus, álarccal-zsákkal felszerelkezett úriember érkezik hozzánk látogatóba, és pár értékesebb dolgot magával visz. Személyesen elkapni nem tudjuk, ha pedig telefonon rendőrt hívunk, az mindig annyival később érkezik, hogy már nem tudja elkapni a rabló urat – ha viszont a jelző riaszt, akkor egyrészt a biztosító kifizeti a lopott cuccok árát, továbbá szép summát is kapunk a tolvaj elfogásáért.

Nem is tudom, hogy miért adok ilyen „hasznos" tanácsokat – a The Sims ugyanis az a játék, amivel bárki tud játszani, amennyiben eddigi életét nem a Holdon töltötte. A grafikája ugyan nem terheli agyon a PS2-t (akár PlayStationre is nyugodtan megcsinálhatták volna), de erre a célra tökéletesen megfelel, és tulajdonképpen nem is szükséges ennél több. A hangok tekintetében kicsit szkeptikus vagyok: jópáran ugyan viccesnek tartják a figurák halandzsa szövegét, szerintem az „idegesítő" jelző talán erre jobban illik. Az viszont kétségtelen, hogy elképesztően szórakoztató a hétköznapi életet játszani a Simekkel, már csak azért is, mert ebben a virtuális életben sokkal több sikerélmény vár a játékosra, mint a valódiban. Az egyetlen hibájaként pedig pontosan azt lehet felhozni, ami a legnagyobb erénye is egyben: ha a téma a hétköznapi élet, akkor az idővel kezd unalmassá válni... Elég kreatív játékosok ilyenkor aztán nekiállnak szórakoztatóvá tenni: például eladják a hűtőszekrényt, aztán várják, mikor pusztulnak éhen a karakterek. Részemről a WC-csészét adtam el... (A játék egyébként március végén – változtatás nélkül – megjelenik Xboxra és GameCube-ra is.)

NYEREMÉNYJÁTÉK

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, a játék magyarországi disztribútora, az Ecobit Kft. által felajánlott The Sims (PS2) játékot sorsoljuk ki:

Sorold fel három Sim nevét!

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon vagy borítékban 2003. február 10-ig kérjük címünkre eljuttatni:

MULTIPLAY!
IPMA MEDIA KFT.
1300 BUDAPEST 3., PF. 210.

A borítékra kérjük írd rá: 'The Sims-játék'. A játékban a 2003. február 10-ig beérkezett helyes megfejtések vesznek részt, e-mailben küldött megfejtéseket nem tudunk elfogadni.



MELLETTE
- A játékötlet
- A PC-változat tovább lett fejlesztve
- Zara fekete tangában :)

ELLENE
- A figurák hangja eléggé idegesítő
- Az alapötlet magában hordozza, hogy hosszabb távon unalmassá válik

PEREPUTTY
- Harvest Moon
  Natsume/Ubisoft

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	70
HANG	65
SZAVATOSSÁG	84

ÍTÉLET
78

2 játékos PAL WWW.EA.COM



↗ Egy vak harcosnak arra sincs szüksége, hogy ellenfele felé forduljon



↗ Egy-két-há, kirúg!



↗ Ezért megéri harcolni!



↗ Csúf idők köszöntenek Mokapra...



↗ Gyere szépen Scorpion papához!

A közelmúlt legnagyobb meglepetése!

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

TÍPUS VEREKEDŐS **KIADÓ** MIDWAY **FEJLESZTŐ** MIDWAY **MEGJELENÉS** 2002.12.14. **PAL**

Bár az első és a második rész megjelenésekor (1992, 1993) a Mortal Kombat volt „A" verekedős játék, ezt követően a sorozat erős mélyrepülésbe kezdett. Már a harmadik rész sem volt az igazi, nem is beszélve a negyedikről, és az után megjelenő különböző, igen ócska verziókról (Gold, Ultimate, Trilogy, Mythologies, Special Forces). Ezért aztán nem sokan lelkesedtek annak hallatán, hogy a Midway fejleszti az ötödik részt, Deadly Alliance alcímmel. Az E3-on kipróbált verzió semmi különlegeset nem nyújtott, és igazából senki nem hitt abban, hogy itt tényleg forradalmi változások lesznek. És mégis...

Megreformált szabályok

Ed Boon, a Mortalok egyik atyja (a másik, John Tobias jelenleg az Xboxos Tao Fengen dolgozik) már a bejelentéstől kezdve fogadkozott, hogy nemcsak egy egyszerű folytatást akar, hanem az alapoktól kezdve mindent újraírni és feljavítani. Bár ilyet minden fejlesztő mond művéről, nagy meglepetésünkre ezúttal tényleg ez a helyzet: jószerivel csak a sok vér és néhány ismerős karakter emlékeztet a sorozat korábbi részeire. Természetesen érezték az új idők szelét, és a harc immár teljes 3D-ben zajlik: a kör alakú arénákat teljes egészében bejárhatjuk, és persze arra is lehetőség van, hogy egy támadás elől oldalra szökkenve térjünk ki.

A megreformált harcrendszer legérdekesebb vonása kétségtelenül az eltérő stílusok bevezetése. Nem arról van szó, hogy minden karakter máshogy harcol – ami azért magától értetődő – hanem arról, hogy az egyes karakterek válthatnak a harcmodorok között. Egyébként összesen 23 karakterhez lesz szerencsénk, akik közül 12-t láthattuk már a sorozat korábbi részeiben (csak ketten hiányoznak a népszerűbbek közül: Liu Kang és Shao Kahn már az intróban elhullanak). Mindenkinek két pusztakezes, illetve egy fegyveres stílusa van, és bizony egyáltalán nem mindegy, hogy ezek közül melyiket és mikor használjuk. Általában úgy van elosztva, hogy mindenkinek van egy támadó és van egy defenzív jellegű beállása. Ami a fegyveres harcot elválasztja a többitől az az, hogy így nagyobb sebzést tudunk okozni, cserébe viszont mi is sérülékenyebbek leszünk – nem mindig érdemes tehát ezt használni. Egyes karakterek a fegyverükkel egészen durva dolgokat is megtehetnek: beleállíthatják őket ellenfelükbe. Shang Tsung ellenfele hasába döfi kardját, Li Mei két tőrét közvetlenül térd fölé szúrja, de a legbrutálisabb talán Kitana, aki legyezőjét állítja ellensége szemébe. Ekkor az adott harcos természetesen nem használhatja többet a fegyveres harcmodorát, cserébe viszont az áldozat szép lassan elvérzik, folyamatosan sérül. Ha sikerül bevinnünk egy ilyen mozdulatot, akkor ez az esetek nagy részében győzelmet jelent – persze azt is magában hordozza, hogy az erre nem alkalmas fegyverekkel rendelkező karakterek (mint mondjuk Jax a tonfáival) kis hátránnyal indulnak.

Mindegyik stílusban körülbelül 20-25 mozgást tudnak harcosaink, sőt, vannak olyan támadások is – ezek a legdurvábbak –, melyek az egyik harcművészetben kezdődnek, de már egy másikban érnek véget, azaz a kombó részeként stílust is kell váltani. Ezen felül vannak speciális támadások, amolyan igazi mortalos varázslatok, melyeket bármelyik stílusban előadhatunk. Ide tartozik Scorpion csáklyázása, Sub-Zero fagyasztása vagy Johnny Cage árnyékrúgása. Mindenkinek van valami távolra ható képessége is, de a karakterek kiegyensúlyozása itt sem lett tökéletes: Shang Tsung négy erős varázslattal bír (ráadásul a lélekszívással egyszerre sebez és gyógyul), míg mondjuk Mavado mindössze két halovány speckóval rendelkezik. Gyógyulni egyébként néhány más karakter is tud, sőt ők gúnyolódással meg is erősíthetik magukat – akik erre nem képesek, azok viszont tudják a reversal mozdulatot, ami leginkább a DoA kombó-félbeszakító ellentámadásaira emlékeztet.

A mozgások megtanulásában nemcsak a bármikor előhívható lista segít, hanem a Deadly Alliance egyik legjobb húzása, a Konquest-mód is. Ez tulajdonképpen egy egekig turbózott gyakorló-mód, ahol amellett, hogy minden mozgást begyakoroltatnak velünk, megismerjük az egyes harcosok múltját is. Mindenkivel tíz feladatot kell teljesíteni, itt kitanulhatjuk a speciális támadásokat, a kombókat, ráadásul arra is felhívják a figyelmünket, hogy mely támadással üthetünk fel valakit a levegőbe (ez azért fontos, mert ilyenkor mi még



AZ ÚJ KARAKTEREK



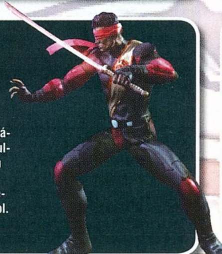
Bo Rai Cho

Elhízott, kopaszodó, alkoholista. Azt hiszem, ilyen jellemzőkkel nem sokaknak lesz szimpatikus az öreg Bo. Hát még amikor hozzáteszem, hogy speciális támadásai között szerepel a szellentés és a hányás – hát nem túl gusztusos látvány, amikor az ellenfél önkontrollját vesztve tapicskol a barna matériában. Fegyverként egy botot használ, de igazából szabad kézzel erős. Kung Lao oldalán harcol a rosszfiúk ellen.



Li Mei

Az új összeállítású csapat – Kitana mellett – egyik legszexisebb leánykája gyors mozgásának köszönhetően erős karakter lett. Két saival (vékony tőrök) harcol, és azokat képes ellenfelei lábába bökni. Speciális támadásai közül kiemelném a Flying Fistet, ami nagyon nagy segítségünkre lesz. Mivel otthonát lerohanták a démonok, természetesen a gonoszok, azaz Quan Chiék ellen harcol.



Kenshi

Noha Kenshi vak, ez harci tudásán cseppet sem látszik meg, egyike a legerősebb harcosoknak. Ez főként akkor jelentkezik, ha elővesszük katanáját, amivel hatalmas sebzéseket képes kiosztani. Speciális támadásai a telekinézisre épülnek (értsd: agyhullámaival képes ide-oda hajigálni ellenfeleit). Talán a leghasznosabb a Telekinetic Push, amivel meg tudjuk akasztani a vadul kombózó karakterek előrenyomulását. Megvakítója, Shang Tsung ellen harcol.



Mavado

Mavado fegyverként két kampós kardot használ, és igazán azokkal ütőképes. Sajnos fegyvertelenül túl lomha, úgyhogy ha effektíven akarjuk használni, nagyon ki kell tanulnunk, hogy miként időzítsünk (a gép kiemelkedően jól játszik Mavadoval). Speciális támadásait kötélre csomózott horgokkal adja elő, ezekkel szökken oldalra, illetve – jobb esetben – ellenfelei arcába. Kanot akarja elkapni, és céljai érdekében szövetségre lépett Quan Chi-val és Shant Tsunggal.



Nitara

Nitara egyike a stílusosan kinéző új karaktereknek, lévén egy csinos, szárnyakkal rendelkező vámpírhölgyről van szó. Sajnos a külcsín ezúttal többet számít, mint a belbecs, ugyanis Nitara gyengén muzsikál: csak két speciális támadása van (azok is könnyen védhetőek), és kaszaszerű fegyverei sem túl erősek. A Földért való küzdelemben nem vesz részt, Reptile-lal szövetkezik, hogy megszerezze a Gömböt, amivel visszajuthat saját világára. Titkos karakter, 4022 aranyért vehetjük meg a TI koporsóból.



Drahmin

Meglehetősen undorító karakter, hiszen Drahmin egy Kíndémon. Bőre nincs, testét az izmai fedik, ráadásul jobb keze helyén egy vasdorong van. Hogy a helyzet még rosszabb legyen, folyamatosan legyek dongják körül. Tartalomhoz a forma alapon egyike a legtohonyább figuráknak, és egyedül fegyveres támadásai – a vasrudat használja – jelentenek igazi fenyegetést. Quan Chi eresztette ki Drahmint társával, Molochhal együtt, és a két démon később ide-oda csapódó játékszer lesz a két „szövetséges" csatájában. Titkos karakter, 6500 platináért vehetjük meg az UR koporsóból.



Hsu Hao

És a rend kedvéért még egy visszataszítóan csúnya karakter: rendőrsapka, drágakő-szív, és szögletes kidolgozás (az rendben van, hogy hollywoodi szokás szerint aki gonosz, az csúnya is – de hogy ennyire?!). Ő is lassú mozgású, ám fegyverével, a két különlegesen fogazott pengével elég jól oda tud csapni. Sajnos csak két közepes használhatóságú speciális támadása van, így tényleg nincs ok rá, hogy őt használjuk. Mavado beosztottja, az ő parancsait követi. Titkos karakter, 3317 jádéért vehetjük meg az MW koporsóból.



Frost

Frost nagyon hasonló képességekkel rendelkezik, mint Sub-Zero, csak persze ő női kiadású, és igen tetszetős. Mivel elég gyors, és jó kombói vannak, csak ajánlani tudom mindenkinek. Sajnos csak két speciális támadással rendelkezik, azok viszont erősek. Bár látszólag Sub-Zero tanítványául szegődik, igazából a mestere helyére pályázik. Titkos karakter, 208 rubinért vehetjük meg az IV koporsóból.



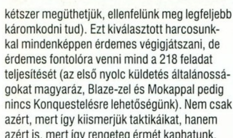
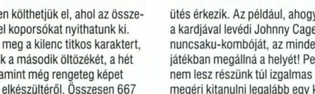
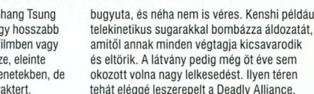


Mokap és Blaze

Két „csonka" figura, saját stílus, fegyver és kivégzés nélkül. Míg Mokap csak poénból készült (egy motion-capture felszereléssel harcoló ember), addig Blaze (lángoló testű démon) valószínűleg igazi karakter lett volna, csak valamiért kimaradt a sztoriból, és így a fent említett dolgokból is. Úgy hozhatjuk elő őket, ha teljesítjük a Konquest minden feladatát, majd Cyrax, illetve Raiden képén megnyomjuk a lefelé irányt és a startot.





↗ Kung Lao puszta kézzel védi a kardcsapásokat

↗ Scorpion épp elolvasztja egy jó csáklyáját

↗ Kano metsző tekintettel mered a mozisztárra

kétszer megüthetjük, ellenfelünk meg legfeljebb káromkodni tud). Ezt kiválasztott harcosunkkal mindenképpen érdemes végigjátszani, de érdemes fontolóra venni mind a 218 feladat teljesítését (az első nyolc küldetés általánosságokat magyaráz, Blaze-zel és Mokappal pedig nincs Konquestelésre lehetőségünk). Nem csak azért, mert így kiismerjük taktikáikat, hanem azért is, mert így rengeteg érmét kaphatunk.

A pénz hatalma

A pénzek gyűjtögetése szintén egy fontos újítás: hatféle érmét (arany, jáde, zafír, rubin, ónix és platina) gyűjtögethetünk a Konquest, illetve az Arcade játékmódokban. Utóbbiban minden menetért egyre több érme jár, a végső győzelemért 1000 pénz üti a markunkat (véletlenszerű fajtájú). Ezeket a Kryptben költhetjük el, ahol az összeharácsolt pénzzel koporsókat nyithatunk ki. Így szerezhetjük meg a kilenc titkos karaktert, minden figurának a második öltözékét, a hét rejtett pályát valamint még rengeteg képet és videót a játék elkészültéről. Összesen 667 koporsó van, így rengeteg érdekes (és kevésbé érdekes cuccot) szerezhetünk meg – mindenképpen ajánlom a „Cooking with Scorpion" nevű kis szösszenetet, ami nélkül a világ sokkal szegényebb lenne (270 platinába kerül, és az UI kóddal ellátott koporsóban van). Emellett még rengeteg DVD-jellegű extra van a Kontent nevű opcióban, többek között egy hosszú film a Deadly Allience elkészültéről, egy Mortal Kombat-visszatekintés, és egy videóklip. Néha a harcok között – a menükben beállítható gyakorisággal – minijátékokkal találkozhatunk. A Test Your Mightban a gombokat kell gyorsan nyomogatnunk, hogy eltörjünk valamit, a Test Your Sight pedig az ismert „itt a piros, hol a piros" Mortal-módra. Mindegyikből több szintet járhatunk be, és érdemes jól szerepelni, mert ónixot és platinát csak így szerezhetünk.

A Konquestnek, illetve a Kryptnek köszönhetően a Soul Calibur után végre megint egy olyan verekedős játékkal van dolgunk, ami egyedül játszva is érdekes, és hosszú órákra le tud kötni mindenkit. És persze ott van a többjátékos-mód, ahol aztán a végtelenségig lehet küzdeni. Ahogy egyre több időt töltöttünk a játékkal, úgy lettek egyre látványosabbak a küzdelmeink, annak ellenére, hogy a játék grafikája az erős mezőnyben tulajdonképpen nem valami nagy szám. Viszont hiába vannak kissé szögletesre megformálva a figurák, ha az animációjuk ilyen páratlan; már maguk a támadások is nagyszerűen néznek ki, de a védekezések egyedülállóak. Nem csak az arcuk elé emelik a kezüket, mint más játékokban, hanem mindig pont ott védenek, ahonnan az ütés érkezik. Az például, ahogy Shang Tsung a kardjával levédi Johnny Cage egy hosszabb nuncsaku-kombóját, az minden filmben vagy játékban megállná a helyét! Persze, eleinte nem lesz részünk túl izgalmas menetekben, de megéri kitanulni legalább egy karaktert.

Sok meglepetés

A fentieken kívül az is nagyon tetszett, hogy látszik, nagyon odafigyeltek a sztorira. Persze, itt is el lehet intézni egy mondatban – Quan Chi és Shang Tsung összeállnak, hogy a sárkányokat megidézve birtokukba vegyék a világot – de itt mindenkit más mozgat, más céljai vannak. Az új vámpír karakter, Nitara például ebből az egész balhéból szeretne kimaradni, ő csak Reptile és Cyrax révén kerül be a képbe. Ha figyelmesen olvassuk a Konquest-mód teljesítése közben Quan Chi és Shang Tsung történetét, arra is fény derül, hogy ők ketten azért nagyon messze vannak a puszipajtási viszonytól, és többszörösen bebiztosították magukat egymás ellen. Ezúttal is kapunk egy idomtalan nagy állatot, ami elő-főellenségként keseríti meg életünket. Moloch egy démon, Drahmin társa – és mint anno Goro, ő is elég szemét taktikával küzd. Kerüljünk hozzá minél közelebb, és ha belekezd a csapkodásba, azonnal védekezzünk!

Van egy jellegzetes része a Mortal Kombatoknak, amelyet eddig nem sok konkurens próbált meg lemásolni: a kivégzések (egyedül a Killer Instinct volt ilyen merész). Ezúttal is szerepelnek, ám cseppet sem olyan színvonalon, mint ahogy az a játék többi részéhez képest várható lenne. Az még csak hagyján, hogy mindenkinek csak egyféle kivégzése van, viszont maga a kivitelezés nagyon igénytelen. A háttér elsötétül (vajon miért?), és maga az „aktus" is gyermeteg, bugyuta, és néha nem is véres. Kenshi például telekinetikus sugarakkal bombázza áldozatát, amitől annak minden végtagja kicsavarodik és eltörik. A látvány pedig még öt éve sem okozott volna nagy lelkesedést. Ilyen téren tehát eléggé leszerepelt a Deadly Alliance. Vannak még kisebb gondok, melyek közül elsőként az arénákat említeném: mindegyik kör alakú, és semmiféle alternatív módot nem kínálnak a vérengzésre. Mindössze egy pályán vannak savköpő szobrok, melyek véletlenszerű időpontban spriccelnek a pályára, de hát ez édeskevés. Sehol sincsenek törhető falak például, mégpedig azért, mert „a pályák széle egy erőtérrel van lezárva". (Hehe, ügyes…) Az új karakterek közül is kevés volt szimpatikus, nem hiszem, hogy mondjuk Bo Rai Cho, Drahmin vagy Hsu Hao sok hívet fognak szerezni. A mentési rendszer is idegesítő (profilt kell alkotni, amit nem egyszerűen betölthetünk, hanem hatjegyű kombókkal hozhatjuk elő őket). A két verzió között túl sok különbség nincs, Xboxon néhány effekt lett sokkal szebb (pl. a fagyasztás), és a mentés is sokkal gyorsabb, viszont cserébe PS2-n nem lóg a női karakterek melle – valamiért Xboxon ilyen szempontból minden leányzó 80 évesnek tűnik…

Bevallom őszintén, nem vártam sokat a Deadly Alliance-tól, azonban most végre kellemesen csalódtam egy játékban. Igaz, amíg kellőképpen bele nem jöttem a ritmusába, addig nem lelkesedtem érte, de néhány (száz) Shoebaronnal folytatott küzdelem után már más volt a helyzet. Mindent egybevetve nagy gratuláció jár a Midwaynek, amiért minden negatív várakozás ellenére is újra sikerült egy roppant élvezetes Mortal Kombatot alkotniuk!

Grath
grath@mail.datanet.hu

↘ Bár bő a kínálat, valamiért mégis ő a szimpatikus

↘ Minden idők legrosszabb kivégzése, a „zsiráfality"

↘ Nem sokon múlott, de mégis sikerült kitörni a kezem

MELLETTE
- A karakterenkénti három stílus nagyszerű ötlet
- Rengeteg extra megnyitható dolog
- Fantasztikus a karakterek animációja

ELLENE
- Igénytelen kivégzések
- Az új karakterek nagy része nem túl szimpatikus
- A harcosok nincsenek kellőképp kiegyensúlyozva

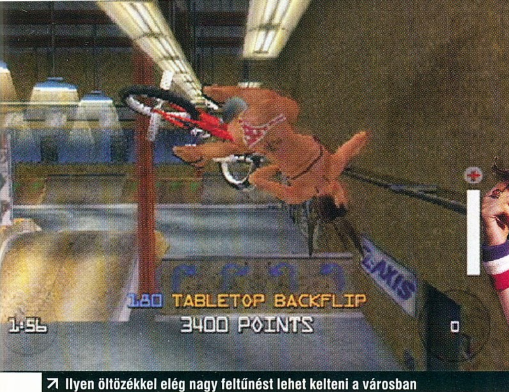
PEREPUTTY
- Dead or Alive 3 (Xbox) – *Tecmo*
- Mortal Kombat: DA – *Midway*
- Bloody Roar 3 – *Activision*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	81
HANG	83
SZAVATOSSÁG	95

ÍTÉLET
89

1-2 játékos NTSC WWW.MIDWAY.COM



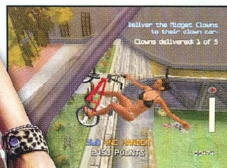
Ilyen öltözékkel elég nagy feltűnést lehet kelteni a városban








Íme, egy jutalomfalatka



Micsoda erkölcsi fertő!

BMX XXX

TÍPUS EXTRÉM SPORT **KIADÓ** ACCLAIM **FEJLESZTŐ** Z-AXIS **MEGJELENÉS** 2002.12.06. **PAL**

Ezt a játékot már a kezdetektől azzal hirdették, hogy ez lesz az az igazi extrém sport-szimuláció, ahol mindennapos a káromkodás, a fülledt erotika és a sötét humor. Már ez is eléggé ismertté tette a BMX XXX-et (eredetileg Dave Mirra is hozzáadta volna a nevét, de aztán mégis visszakozott), hát még amikor közölték, hogy a játékosok jutalmazására nem a szokásos esésekről vágnak össze videókat, hanem az egyik legmenőbb New York-i nightclub sztriptíztáncosai fognak műsort adni. Természetesen innentől már senki sem törődött azzal, hogy maga játék milyen lesz – az emberek vagy lelkesedtek, vagy felháborodtak a szoftpornó miatt. Ez odáig fajult, hogy a Sony cenzúrázta a PS2-verziót, ráadásul a nagy amerikai áruházláncok is megtagadták a program árusítását – miközben százezreket, milliókat adtak el a minden szempontból durvább Vice Cityből (félreértés ne essék: nekem nem azzal van bajom, hanem ezzel a képmutató erkölcsösködéssel...).

No de lássuk, hogy a háttérben zajló balhék ellenére miként sikerült az Aggressive Inline-nal nemrég igen nagyot alkotó Z-Axis hattyúdala (az Activision már tavaly megvette őket). Tömören és velősen: nagyon gyengén. A karrier-mód az összes többi hasonló programét másolja: egy, akár általunk kreált karakterrel kell végrehajtani a megadott feladatokat, és ha bizonyos mennyiségűnél sikerrel jártunk, akkor megnyílik a következő szint. Összesen nyolc pályán kell teljesítenünk 120 feladatot. A kétperces meneteket elhagyták, ehelyett egy életerő-rendszert vezettek be: minden esés levesz az erőnkből pár százalékot, és ha ez teljesen elfogy, akkor újra kell kezdenünk az adott szintet – viszont minden sikeresen megoldott feladat feltölt tíz százalékot. Sajnos a program azt már nem díjazza hasonló formában, hogy ha rekordot döntünk, vagy valami hatalmas pontot érünk el. Ahogy azt a Tony Hawk 4-ben is láthattuk, a feladatok végrehajtására azért már érvényes az időlimit, amit igencsak szűkmarkúan mértek ki.

A fejlesztők a feladatok terén próbálták meg kiélni extrém humorukat, de ez nem jött be túl sokszor. Az mondjuk tetszett, amikor el kellett csórni a lányfuttatással foglalkozó vállalkozó kis pincsijét, és le kellett szállítani pár nagyobb ebnek, vagy az, amikor a kis mobilvécébe szorult böhöm munkásnak kellett segíteni némi rázogatással. Sajnos azonban a legtöbb feladat fantáziátlan, ráadásul a megfogalmazásuk szinte mindig ködös. Köszönhetően ez a remes szlengben beszélő figuráknak, akiknek szavaiból – hiába van feliratozva – sokszor szinte semmit sem lehet megérteni. Általában minden küldetést legalább három-négy alkalommal kell megpróbálni, mire sikerül teljesíteni. És hogy rosszabb legyen a helyzet, nem lehet azonnal újrakezdeni a feladatokat, hanem vissza kell menni oda, ahol kaptuk – ez valami elképesztően idegesítő! Ráadásul ott vannak a „gyűjts össze 45 akármit" típusú feladatok, amik aztán szinte teljesíthetetlenek (egy élet alatt kell felszednünk őket). Természetesen vannak versenyzős pályák is, ahol nagyon fel kell kötni a gatyát: rengeteg eltérő trükköt kell használnunk az aranyéremhez.

A trükközés a Dave Mirra 2 rendszerét használja: van egy-egy gombunk a grindolásra, illetve egy a trükközésre, ezeket kell összekombinálni az irányokkal, valamint a módosítóval (kör). Ezzel nincs sok baj, mert rengeteg mutatványt tudunk előadni, az viszont kiborított, hogy a játéknak teljesen rossz a fizikája – néhányszor még abból is hatalmas esés lesz, ha csak súroljuk a falat, máskor viszont egyszerűen kiesünk a pályából, és csak zuhanunk, zuhanunk, míg ki nem lépünk. Az eséseket meglepően könnyen elkerülhetjük, ha zuhanás közben nyomjuk a grindolás gombját. Ilyenkor bármilyen alkalmas felülettel találkozunk, azonnal elkezdünk rajta csúszni, még akkor is, ha mondjuk fejjel lefelé estünk rá.

Csak, hogy még morogjak egy kicsit: a fentiek pocsék grafikával vannak megvalósítva. Nem viccelek, néha teljesen PSX-szinten van a dolog, a víz például még ott is rossznak számított volna. Semmire nem fordítottak nagy figyelmet, még saját karakterünk is nélkülöz minden részletességet és akadozó animációval repked. A pályák ráadásul kicsik, és ahol több a járókelő, még így is szégyentelenül szaggat a program. A zenék ellenben hozzák az ezektől a játékoktól megszokott stílust és színvonalat, a két legnagyobb név ezúttal a Green Day és a Mötley Crüe.

Pocsék grafika, idegesítő játékmenet, és kétes trükkrendszer. Ezzel szemben mindössze néhány vicces küldetés, illetve pár csini lány videója áll (a PS2-változatban a kényesebb helyeken egy X zavarja a kíváncsi szemeket a fürkészésben), melyek közül az elsőket könnyen megszerezhetjük, a „nagyfilmhez" viszont 100%-ra kell teljesíteni a játékot. A harcot ezúttal a sötét oldal nyerte – ezt a játékot kerüljétek el! És még egyszer mondom: nem azért rossz a BMX XXX, mert van benne némi erotika, hanem azért, mert ezen kívül semmi más említésre méltó dolog nincs benne.

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
Néhány poénos feladat	Aggressive Inline – *Acclaim*	GRAFIKA 51	53
Jó zenék	Mat Hoffman's Pro BMX 2 – *Activision*	HANG 91	
Dögös macák – dögivel	BMX XXX – *Acclaim*	SZAVATOSSÁG 60	
ELLENE			
Nem sok újat nem tud felmutatni			
Technológiai szempontból évekkel van lemaradva			
Cenzúrázott a PS2-változat			

1-2 játékos | NTSC | WWW.BMXXXX.COM



↗ Jól van, ott lesz a turistacsoport gyülekezője



↗ Látod, kölyök, így kell célozni!



A keveset gondolkodó ember Ghost Reconja

GHOST RECON

TÍPUS TAKTIKAI FPS **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** RED STORM **MEGJELENÉS** 2002.12.16. **PAL**

Most valószínűleg meglepődtetek, hogy vajon miért írunk külön egy játék Xboxos, illetve PS2-es verziójáról. Eddig ugye a multiplatformos játékoknál megemlítettük, hogy több gépen is kipróbáltuk, és a különbség mindössze annyi, hogy mondjuk az egyikben két autóval több van, vagy a fényhatások jobban néznek ki – persze ez érthető is, hiszen ezek a dolgok nem jelentenek kardinális problémát. Nem így van a Ghost Recon esetében, amit két teljesen különálló csapat portolt át a PC-s változat alapján –noha az alapok azonosak, a két játék nagyon is eltérő.

A menüben kicsit kibővített kínálat fogad minket, mint a másik változatban (egyébként az intro is teljesen más), a gyakorlás elvégzése után lehetőségünk nyílik öt bevezető, ún. Boot Camp küldetés elvégzésére, melyek az igazi harcra készítenek fel, külön tanítva például a túszmentést, vagy a páncélosok elleni küzdelmet. Ötletnek jó, de a kivitelezés elég gagyi: a térképek különböző többjátékos-pályákból vannak összeollózva, és egyiket sem tart másfél percnél tovább befejezni. Ezután következik a 15 küldetésből álló, az orosz ultranacionalisták ellen zajló kampány, ami nagyjából megegyezik az Xbox-verzióval (ugyanazok a feladatok, ugyanazok a katonák, bár a specialistákat más sorrendben adja be a gép), attól eltekintve, hogy néhány pályát kicsit átterveztek. A legjelentősebb differencia a kilencedik pályán van, amikor egy mocsárban kell elfogni az orosz parancsnokot. Xboxon a leendő zsákmány egy rothadóban levő faházban volt, öt gránáthajigáló, gépfegyverező rosszfiú társaságában, és nem volt valami egyszerű kilőni a testőreit. Ezzel szemben PS2-n nincs faház, az öreg tábornok egy szál magában áll térdig a latyakban, ott, ahol a kunyhó volt – teljesen érthetetlen húzás volt a fejlesztők részéről! (Kicsit ciki is, hogy a készítők listájánál ez a ház az első háttérkép.)

Ha sikerült kikergetnünk a kommunistákat Moszkvából, akkor még nincs vége a rendcsinálásnak, ugyanis ebbe a verzióba beépítették a nagyszerű PC-s kiegészítő lemezt, a Desert Siege-t. Ez egy évvel az előző feladatunk után játszódik, amikor Etiópiában puccsal hatalomra kerül egy agresszív tábornok, bizonyos Tesfaye Wolde, aki rögtön el is határozza, hogy Szudánból vásárolt fegyvereivel és sebtiben toborzott zsoldosaival megtámadja Eritreát. Az USA nemsokára megunja a dolgot (nagyon tetszett, hogy nem azért dühödnek be, mert felháborítja őket az embertelen bánásmód egy békés néppel szemben, hanem azért, mert Wolde államosítja az amerikai üzemeket – ez az USA egyetlen casus bellije!), és ismét beveti a Szellemeket. Itt nyolc izgalmas küldetés vár ránk, melyek közül néhány egyenesen jobb, mint az alapjáték missziói. Be kell majd járnunk egy olajfinomítót, egy vonatállomást, illetve a legvégső küldetésnél egy tankrohamot kell semlegesítenünk. Feladataink elvégzésére többször is veszélyt jelentenek a terepjárókkal száguldozó zsoldosok, akik ugyan elütni nem fognak minket, de a már megtisztított terepek felől érkezve komoly meglepetést jelentenek néha.

Eddig tehát túl sok gáz nincs, innentől fogva azonban nem sok pozitívumot mondhatok. A legnagyobb gond kétségkívül az, hogy a realisztikus, lopakodós játékmenetet elfelejthetjük. Ugyan itt is elhalálozunk néhány bekapott golyó után, viszont a kép alján található kijelző immár nem csak az ellenfelek hozzávetőleges irányát is mutatja, de a pontos helyzetüket is. Ezzel egy csapásra sikerült egy átlagos lövöldözős program szintjére alázni a Ghost Recont. Így hiába bújik el az ellenfél egy bokor vagy egy szikla mögé, a radar pontosan elárulja helyzetét. Ráadásul a célkereszt vörösre vált, ha egy ellenfélre helyezzük, ezért aztán könnyed Quake-be fordul a játék néhány pályán. A második csapatnak nem sok értelme van: nem kell elterelő, felderítő akciókra küldeni őket, mint Xboxon. Az ő hasznosságukat tovább korlátozza, hogy ha a térképre váltva akarjuk őket kommandírozni, az akció nem áll le! Még szerencse, hogy az R3-mal irányíthatjuk őket akár játék közben is, de ezzel nem lehet láncolt parancsokat kiadni, vagy a viselkedésükön változtatni. Apropó, viselkedés! Itt az alapként beállított viselkedés a Recon (azaz maguktól nem kezdenek harcot), ráadásul a nem általunk irányított csapatot nem is tehetjük Suppress, azaz agresszív üzemmódba. A fentiek következtében az a szégyen is megtörténhetett, hogy volt olyan küldetés, ahol a Béta-csapatot otthagytam, és csak saját triómmal oldottam meg mindent – ahhoz képest, hogy Xboxon volt olyan misszió, amikor én nem is lőttem, hanem csak a taktikát dolgoztam ki, ez egyértelmű visszalépés.

Még pár probléma: zoomolva nem lehet haladni, a töltögetési idők elképesztő hosszúak (az intro végétől legalább fél perc, amíg beérünk a főmenübe), az ellenfelek átlátnak a falakon – ráadásul néha át is lóg a fegyverük azokon, és így el is találhatnak minket. Igen idegesítő volt az is, hogy a küldetések elején minden alkalommal a saját összeállítását kínálja fel a gép, ami azért is rossz, mert ebben sosincsenek benne az esetleg megnyert specialisták. Persze át lehet állítani, de minden küldetés előtt ezzel tölteni pár percet, az nem egy kellemes dolog.

Ugyan a DVD film-szerű extrák némelyike (főként az interjúk) igen klassz, de ez, valamint a Desert Siege küldetései sem tudják feledtetni, hogy ebből a nehéz, taktikát és gondolkodást igénylő játékból egy egyszerű mészárszéket csináltak. Ráadásul a többjátékos-módok is „ki lettek herélve" – csak három van belőlük, ráadásul azok is elég ócskák (a deathmatch igen „izgi", ha a radaron pontosan látszik az ellenfél, kooperatív módban pedig nem vihetünk csapatot, hanem duóban kell küzdenünk). Mindent összevetve a PS2-es verziót nem nagyon tudom ajánlani – önmagában se nagyon állja meg a helyét, közvetlenül az Xboxos után játszva pedig egyszerűen szégyenletes.

Grath
grath@mail.datanet.hu

MELLETTE
- A Desert Siege küldetések nagyon jók
- A látótávolság nagyobb, mint az Xbox-verzióban
- Rengeteg háttér-információ a játék elkészültéről

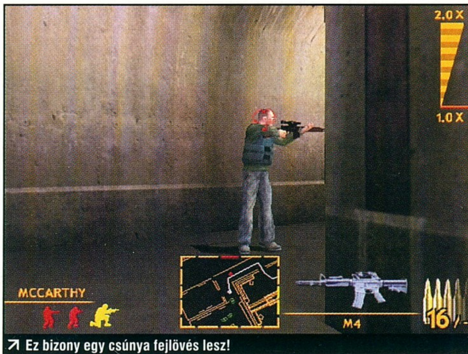
ELLENE
- A játékmenet kevésbé izgalmas, mint Xboxon
- Csak háromféle többjátékos-mód van
- A GC-verzió ennek pixelre egyező átirata lesz

PEREPUTTY
- TimeSplitters 2 — *Eidos*
- Half-Life — *Sierra*
- Tom Clancy's Ghost Recon — *Ubi Soft*

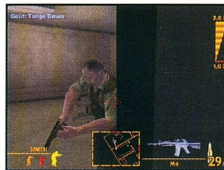
ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	82
HANG	93
SZAVATOSSÁG	73

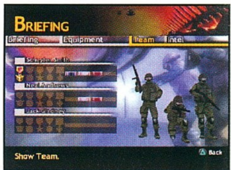
ÍTÉLET
69

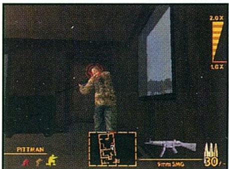
1-2 játékos PAL WWW.GHOSTRECON.COM

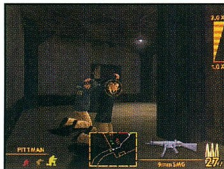


↗ Ez bizony egy csúnya fejlövés lesz!











↗ Nyugi fiúk, nem kell tolakodni, jut terrorista mindenkinek!

■ Hogyan számoljuk fel a nemzetközi terrorizmust? – kezdőknek

THE SUM OF ALL FEARS

TÍPUS TAKTIKAI FPS **KIADÓ** UBI SOFT **FEJLESZTŐ** RED STORM **MEGJELENÉS** 2002.12.08. **PAL**

Az emberiség két nagy (?) csoportja gondol hálával Tom Clancy-re. Az első – és talán nagyobbik – tábor a Jack Ryan főszereplésével íródott könyvek és készült filmek rajongói, azaz a politikai thrillerek kedvelői, a másik pedig a taktikai akciójátékok, a kommandós-szimulátorok kedvelői. Mikor kitudódott, hogy Clancy mester újabb művéből készül film, gyanítható volt, hogy a Red Storm játékadaptációt készít belőle, méghozzá a hagyományos – Rainbow Six – stílusban. Nos, a filmet a közelmúltban bemutatták nálunk is, és most végre a Ubi Soft PlayStation2-re is kiadta a játékadaptációját. Az mondjuk elég gyorsan kiderül, hogy a film és a játék cselekményében kevés a közös pont. Míg a film Jack Ryan nyomozói munkájáról és azon erőfeszítéséről szólt, hogy megakadályozza a harmadik világháború kitörését, a játékban egy háromtagú kommandós osztag irányítása lesz a feladatunk, 11 különböző antiterrorista küldetésen keresztül. A feladatok a világ különböző pontjaira szólítanak minket, Nyugat-Virginiában kezdünk, majd megfordulunk a Közel-Keleten is, végül pedig Afrikában fejezzük be a világ gyanús elemektől való megtisztítását. A küldetések közt viszonylag kevés összefüggés van, csupán a mostanság különösen nagy hangsúlyt kapó terrorizmus elleni harc az, ami az egész játékon vezérfonalként vonul végig.

Aki még nem játszott hasonló játékkal, annak érdemes a játék gyakorlás-opcióját használni, ahol az irányítást könnyedén elsajátíthatja. A régebbi taktikai akciójátékok kezeléséhez képest a Sum of All Fearsé jóval letisztultabb és könnyebb, bár a konzolos kontrollerek még mindig nem a legjobbak e célra (legalábbis az én véleményem szerint). Ha az irányítás már profin megy, akkor essünk neki a kampánynak. Elsőként a nehézségi fokot, illetve az Expert Options alatt lévő, újabb könnyítéseket állíthatjuk be. Nem érdemes a nehézséget túl könnyűre állítani, mert ebben az esetben a játék semmi kihívást sem jelent, és csak végigszáguldunk rajta – ennek pedig nincs sok értelme.

Minden misszió előtt vázolják a kialakult helyzetet, meghatározzák az elérendő elsődleges és másodlagos célokat. Utána választhatunk felszerelést, de sajnos ezt nem tehetjük meg az egyes emberekre külön-külön vonatkoztatva, csupán az előre kialakított leosztásokból válogathatunk.

Nos, a bevetés megtervezésével nem igazán kell fáradoznunk, ugyanis csak a képernyő alsó-középső részén látható térképen feltüntetett navigációs pontokat követve kell végighaladnunk a pályán. Mindeközben a gonosz terroristákat halomra lövöldözzük és felszedünk/használunk dolgokat, a küldetés céljainak megfelelően. Sajnos emiatt a taktikai akció jellegét a játék szinte teljesen elvesztette, és a játékmenet inkább egy sima lövöldözős játékéra emlékeztet. Az, hogy egy három emberből álló csapatban mozgunk, inkább nyűg, mint előny, mert a két, nem általunk irányított kommandós elég hülyén tud viselkedni. Ez főleg ajtóknál és szűkebb folyosóknál figyelhető meg, ahol elfelejtenek fedezni minket, belemászkálnak a tűzvonalunkba, illetve csak egyszerűen agyonlövetik magukat. A másodlagos cél általában az lesz, hogy ne legyen emberveszteség, ez – főleg nehezebb fokozaton – már elég nehezen teljesíthető dolog lesz. Noha az irányítás elég használhatóra sikeredett, mégis bekerült – nagyon helyesen – egy kis automata célratartás is a játékba, hisz az analóg karokkal nem olyan könnyű a célkeresztet pozícionálni. Minden kommandósunknak van elsődleges és másodlagos fegyvere. Az elsődleges általában a rohampuska vagy a géppisztoly, esetleg a mesterlövészpuska, a másodlagos pedig pisztoly. A másodlagos fegyvernek nem sok hasznát láttam, kivételt ez alól az izraeli küldetés képezett, ahol a hangtompítós pisztoly segíthet abban, hogy a riadó minél később hangozzék fel, és több időnk maradjon az evakuálásra. A meglehetősen széles fegyverválaszték mellett rendelkezésünkre áll még jó néhány egyéb kütyü is (pl.: villanógránát, szívdobogás-szenzor). Sajnos nemcsak a mi csapatunkban lévő és általunk nem irányított kommandósok, hanem a terroristák AI-ja sem egy nagy durranás. Még a legnehezebb fokozaton se nagyon keresnek fedezéket, ha pedig tűzharcba bocsátkozunk velük, bambán puffogtatva hullanak el.

Grafikai megjelenítés terén egy-két kisebb problémától (falakon keresztül látszódó terroristák, a tetemek villogva eltűnnek) eltekintve nincs nagy gond, ámde a küldetések általában éjjel és/vagy épületen belül játszódnak, így nem sok látványosságra számíthatunk. A hanghatások is megfelelnek a kívánalmaknak, bár az állandó „Tango down!”-ok kissé idegesítők (bár még mindig jobb, mint a „Team member out of action”-t hallani).

A Sum of All Fears készítőinek nem igazán sikerült sem egy briliáns sztorival, sem nagyszerű újdonságnak számító játékelemekkel feldobni a programot, így – bár kategóriájában nem egy rossz darab – ha nem vagyunk a taktikai akciójátékok (a hangsúly jelen esetben erősen az akción van) elkötelezett rajongói, a karácsony előtti játékfelhozatalból könnyedén választhatunk ennél jobban sikerült alkotást is.

Draco
draco@chello.hu

MELLETTE
- Könnyen elsajátítható az irányítás
- Hál' istennek van gyors mentés
- Életszagú feladatok

ELLENE
- Nagyon rövid
- Egy gramm új ötlet sincs benne
- Az AI nagyon buta

PEREPUTTY
- SOCOM – US Navy Seals *Sony*
- Conflict: Desert Storm *Sci*
- The Sum of All Fears *Ubi Soft*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	72
HANG	70
SZAVATOSSÁG	60

ÍTÉLET
68

1 játékos PAL WWW.UBISOFT.COM



Adjunk egy kis melót a városvédőknek!


King-Kongnak és Godzillának komoly a konkurenciája...









Irányítsuk az irányítót!

ROBOT ALCHEMIC DRIVE

TÍPUS AKCIÓ **KIADÓ** ENIX **FEJLESZTŐ** ENIX **MEGJELENÉS** 2002.11.05. **NTSC**

Az elmúlt hónapokban már észrevehettétek, hogy tényleg van valami a japánok vizionálásaiban: ugyan csak a képernyőkön, de tényleg inváziószerűen támadnak az óriásrobotok (méghozzá több fronton, PS2-n és Xboxon egyaránt). Ezek közé tartozik a RAD is. A játék Japánban már augusztus végén megjelent (Gigantic Drive néven), és egész jó visszhangot keltett.

A történet 1969-től, a Holdra szállástól indul, de érdekes csavart vesz. A hazaút folyamán az expedíció összes tagja rejtélyesen elhalálozik. Hat évvel később megépül az emberiség első űrállomása, de egy év múlva a teljes személyzete meghal – szintén nem tudni, mi okból. 1980-ban lehull a titokról a lepel: az emberiség felfedezi a Nectar Radiance („Nektár Sugárzás") nevű anyagot, ami az űrben áramlik és terjed, és minden létformára halálos veszélyt is jelent. Az anyag kozmikus jelenléte megakadályozza, hogy az emberiség elhagyja a Földet, habár az atmoszféra védelmet nyújt ellene – így az emberi faj anyabolygója egyúttal a börtöne is lesz. Dugába dől a régi álom, a csillagokba való eljutás, és földönkívüliek sem szállhatnak le planétánkon – a Nektár Határ hermetikusan lezár mindent. Illetve majdnem mindent: egy nap megjelennek az idegenek, de korántsem csak azért, hogy holmi gabonakörökkel riogassák az egyszeri traktorosokat...

A főmenü mondhatnánk teljesen standard: a Versus (kétjátékos mód) és a Tutorial (oktatóprogram a kezelés és a térképhasználat elsajátításához) nyilván ismerősen hangzanak, a Challenge menüpont alatt a sztori mód már teljesített pályáit játszhatjuk újra, tetszőleges sorrendben. Több szót nem is érdemes rájuk vesztegetni, inkább ugorjunk neki a sztorinak!

A helyi TV állomás híradóját nézegetve óriási pusztításnak lehetünk szemtanúi – egy „jóképű" robot Tokióban éppen porrá zúzza az épületeket. Eztán döntés elé kerülünk: három személy közül kell kiválasztanunk, hogy melyikükkel szeretnénk végignyomni az ötvenhat (!) küldetést. Nem tévedés, emberekről van szó: ugyanis a robotokat ők irányítják – méghozzá egy távirányítóval, amit történetesen az első küldetés végén kapunk meg magától a fejlesztőjétől, egy professzortól. Miután magunkhoz vettük ezt a ketyerét, kapunk egy hevenyészett útmutatót a használatához, és ,ár indulhatunk is a bevetésekre.

A feladatok többsége nem kimondottan bonyolult, ennek ellenére nehéz, legalábbis a tizedik misszió után már nagyon bedurvul a játék. Általános direktíváink a következők: ki kell irtanunk a városokban garázdálkodó acélszörnyeket és eközben az épületeket is meg kell óvnunk. Óriásrobotos akciójátékról lévén szó, acélszörnyünk mindenféle érdekes hacukával van felszerelve, többek között lángszóróval vagy akár rakétavetővel – mégis legtöbbször a puszta kézzel történő ütésváltást kell alkalmaznunk. A játék előrehaladtával persze vehetünk különféle extrákat is, mint pajzs, hatékonyabb fegyverek, esetleg a gyorsabb mozgást elősegítő chipek.

Eddig semmi újdonság, ami különleges a játékban, az maga a harc. Csatában ugyanis nem közvetlenül a robotot irányítjuk, hanem emberi karakterünket, aki a robotnak a távvezérlőn keresztül adja az utasításokat. Olyan az egész, mintha virtuális modelleket irányítanánk – csak persze nem kisautókat vagy repülőgépeket, hanem hatalmas mecheket. Ebben az az érdekesség, hogy az emberünk és nem a harci járművünk szemszögéből látjuk az egész csatát – ergo, ha hősünk éppenséggel nem áll az ellenséggel szemben, akkor bizony nehezen látjuk be a harcteret. Ha rosszul helyezkedünk, sokszor emiatt veszítjük el a csatát. Érdemes tehát mindig szorosan robotunk háta mögött maradni, várható harc esetén elbújni egy fal mögé, ott pedig a megfelelő látószög beállítása után lehet megnyomni a Select gombot (ilyenkor váltunk át ugyanis a robot közvetlen irányítására, persze az emberi látószög megtartása mellett). Kissé nehéznek – illetve inkább szokatlannak – tűnhet elsőre ez az újszerű irányításmód, de valójában pofonegyszerű és élvezetes.

A grafika eléggé középszerű – kategorikusan nem merném kijelenteni, hogy rossz, de láthattunk már ennél nagyon sok szebbet is a műfajban. A robotok és hőseink kinézete egészen jó – ezzel ellentétben a háttér és az épületek megjelenítése nem egy nagy durranás. Ami még zavart, hogy nincsenek árnyékok (legalábbis én nem sokkal találkoztam...) – és ez olyan érzést kelt az emberben, mintha csak félig-meddig lenne befejezve a program. A karakterek illetve mechek mozgása viszont nagyon el lett találva! Az animáció remek és tényleg olyan hatást kelt, mintha csak egy interaktív anime rajzfilmmel játszanánk.

Nem kizárt, hogy az újszerű és kissé furcsa perspektívájú irányítás sokaknak már az elején elveszi a kedvét a játéktól, és a grafikai hiányosságok sem túl szívderítők. Véleményem szerintem viszont az egész játék hangulata mindenképpen ellensúlyozza ezeket a furcsaságokat – a robotos játékok ill. a japán rajzfilmek kedvelői biztosan nem fognak csalódni a R.A.D.-ban. Végeredményben ez Enix egy nagyszerű (bár sajnos nem minden szempontból tökéletes) játékkal ajándékozott meg minket. Reménykedve várjuk a folytatást, amiben remélhetőleg az említett hibákat orvosolják a készítők.

Z.G
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Robotos játék – egy egészen új perspektívából
- Látványos csatajelenetek
- Remekül „anime"-ált karakterek

ELLENE
- Kissé szokatlan irányítás
- Néha azért csapnivaló a kamerakezelés
- Grafikai hiányosságok

PEREPUTTY
- M.S.G. Zeonic Front – *Bandai*
- Armored Core 3 – *From Software*
- Robot Alchemic Drive – *Enix*

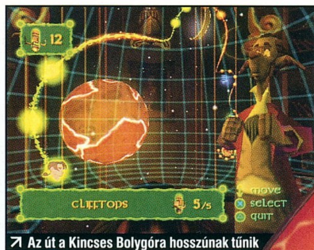
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	77
HANG	80
SZAVATOSSÁG	79

ÍTÉLET
74

2 játékos NTSC WWW.ENIX.COM


↗ Hurrá, megvan az első jelzőfény – a többi nem lesz ilyen könnyű!



↗ Az út a Kincses Bolygóra hosszúnak tűnik





■ Réges-régi mese jövőbeli köntösben

TREASURE PLANET

TÍPUS PLATFORM/AKCIÓ **KIADÓ** DISNEY INTERACTIVE **FEJLESZTŐ** BIZARRE CREATIONS **MEGJELENÉS** 2002.11.13. **NTSC** 2003.02.09. **PAL**

A Disney egy újabb, klasszikus meséből eredő rajzfilmmel lepte meg a nagyérdeműt, s mint ez már szinte természetes, a film játékverziói is nyomban megjelentek. Ám R. L. Stevenson örökzöldje (A Kincses Sziget) azonban „némi" változáson ment keresztül – Disney-ék talán nem találták elég trendinek, vagy tudja az ég – így a történet már nem a Földön és az 1700-as években játszódik, hanem az űrben, ki tudja mikor. Nos, a filmhez még nem volt szerencsém, de ha ezekkel a változtatásokkal is nézhető maradt, akkor az inkább Stevenson történetének köszönhető, mint Disney-éknek. Térjünk át a játékra, ahol – talán nem meglepő módon – a történet főhősét Jim Hawkinst irányítjuk, aki társaival a legendás Kincses Bolygót keresi, ahol is a kalózok összerabolt zsákmánya hever, és csak arra vár, hogy a bátor kalandorok érte menjenek. Persze nem lesz könnyű dolgunk, az út több bolygót és naprendszert is érint, és rengeteg veszély leselkedik a bátor kincskeresőkre.

A rajzfilmből származó bevezető képsorok után egy bizonyos Clifftop nevű helyen találjuk magunkat, ahol nekikezdhetünk a kincsvadászatnak. No ez persze még nem a Kincses Bolygó, ám összegyűjteni való dolgok itt is akadnak bőven. Célunk ugyanis az lesz, hogy a pályán található összes fényjelet aktiváljuk. Ehhez különböző feladatokat kell teljesítenünk, mely lehet például az adott pályán elhelyezett összes aranyérme megtalálása (ez standard, minden pályán feladat) vagy akár egy különös lény elfogása is. A feladatok teljesítéséhez nem csak Jim képességei állnak rendelkezésünkre, mert kapunk két segítőt is. Az egyik Morph, aki egy parányi rózsaszín lény, bámulatos alakváltó képességekkel – ahol az öklünk vagy a lábunk kevésnek bizonyul, ott pörölyként áll rendelkezésünkre. Ám akad, amihez Morph egyedül kevés – ezért segítségünkre lesz még John Silver, a cyborg hajószakács, aki a power-upok használatába avat be minket. Ha valahol valamit nem tudunk kinyitni, összezúzni stb., akkor nézzünk körül, mert valahol a közelben ott áll majd a vén cyborg egy power-up mellett. Ezek pedig igen hasznos dolgok, hisz általában egy-egy feladat teljesítéséhez van szükség rájuk. Márpedig célszerű egy helyszínen minél több – lehetőleg az összes – feladatot megoldani, és ezáltal a jelzőfényeket aktiválni, ugyanis a sorban következő helyszín csak egy bizonyos számú jelzőfény bekapcsolása után válik elérhetővé. Hősünk egészségi állapotát a bal felső sarokban lévő kijelzőn követhetjük nyomon. Ha zöld csíkok – melyek az életerőnket hivatottak jelképezni – elfogynak, akkor bizony nekünk annyi. Ugyanerre a sorsra jutunk, ha egy rosszul kiszámított ugrás folytán valami nagyon mély szakadékba vagy hasadékba esünk. Szerencsére az életeink száma végtelen, és az összes negatívum annyi benne, hogy az addig lecsapkodott összes ellenséges lény visszakerül a pályára, illetve esetleg az adott feladat teljesítését kell majd elölről kezdenünk (pl. zöld energiák gyűjtése). A játék minden felkapcsolt jelzőfény után automatikusan ment, így bármikor kiléphetünk az adott pályáról, ha szerintünk ott már elég feladatot megoldottunk egy újabb helyszín eléréséhez.

Az első pálya teljesítése után egy teljesen más stílusú második pálya vár ránk. Itt ugyanis egy napszörfön suhanva kell feladatokat megoldanunk, melyek a már ismerős pénz, illetve zöld energia gyűjtésén kívül mindenféle versenytípusokban merülnek ki, illetve napszörfös képességeinket igen csak próbára tévő extrém mutatványokat is be kell mutatnunk. Csőben és korláton siklás, hatalmas ugrások – van itt minden, ami még egy Tony Hawk-rajongót is boldoggá tenne. E két pályatípus váltogatja egymást a játék folyamán, így ha már elegünk van a platform ugrabugrából, és nem találjuk a százhuszonötödik nyavalyás pénzérmét, akkor átválthatunk a szörfös pályára, hogy ott ugorjunk neki a karikás feladatnak – hátha most sikerül, és így eljuthatunk a következő bolygóra. A pályák – bár a játékban előrehaladva egyre nehezülnek – kis gyakorlással könnyen megoldhatóak, így a megcélzott fiatalabb korosztály is könnyen elboldogul vele.

Grafikailag a játék igen kellemesre sikerült: a figurák jópofák (még ha például a féllábú John Silver cyborggá alakítása elég bizarrnak is tűnik) a pályák pedig jól és viszonylag ötletesen megszerkesztettek. A zene és a hanghatások különösen erős oldalai a játéknak. Általában egy játéknál nem nagyon figyelek oda a zenére, de a Treasure Planet nem egy pályáján tűnt fel, hogy igen kellemesen járul hozzá az adott pálya atmoszférájának megteremtéséhez. A szinkronhangok közül pedig John Silveré tetszett a legjobban, ami tökéletesen illik egy hétpróbás vén tengeri medvéhez (illetve űrmedvéhez – kinek hogy tetszik). A Treasure Planet a megcélzott korosztálynak, a kisebb gyerekeknek remek szórakozás, ám a nagyobbaknak lehet, hogy nem elég nagy kihívás és túl könnyű számukra. Mindenesetre szerintem kellemes és szórakoztató kis játék.

Draco
draco@chello.hu

MELLETTE
- Kétféle játék egyben
- Nagyszerű zene és szinkronhangok
- A megcélzott korosztálynak kiváló szórakozás

ELLENE
- Kicsit gyermeteg
- Ha meghalunk, kezdhetjük elölről az egész feladatot...

PEREPUTTY
- Jak and Daxter *Sony*
- Ratchet and Clank *Sony*
- Treasure Planet *Disney Interactive*

ÖSSZETEVŐK
GRAFIKA	75
HANG	89
SZAVATOSSÁG	72

ÍTÉLET
76

1 játékos PAL WWW.BIZARRECREATIONS.COM

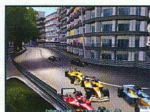


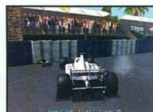
↗ A csapattársak néha riválisokká válnak



↗ Mint mindig, Schumacher most is minden áron előzni akar







■ **Nem csak pole positionből lehet jó helyezést elérni**

GRAND PRIX CHALLENGE

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** INFOGRAMES **FEJLESZTŐ** MELBOURNE HOUSE **MEGJELENÉS** 2002.11.20. **PAL**

A Playstation-konzolok történetében két nagy név uralja a Forma 1-es játékfeldolgozások piacát. Az egyik magáé a Sonyé (Formula One-sorozat), a másik pedig a játékipar szinte minden szegletében ott mosolygó Electronic Artsé (F1-sorozat). Utóbbi például megszerezte az összes jogot arra, hogy Forma 1-es autóversenyükben a valódi autók és versenyzők szerepeljenek (azóta csak ők használhatják hivatalosan is az F1-logót). Nyugodtan mondhatjuk, hogy mindkét gárda minőségi F1-es játékokat gyárt, és bizony igen nehéz megközelíteni az általuk képviselt színvonalat. Nagy bátorság az első rajtsorból indulók közé befurakodni, és eddig még nem is sikerült senkinek – most azonban úgy tűnik, hogy az Infogrames megpróbálta a lehetetlent – megmutatják, hogy ők is tudnak profi Forma 1-es játékot készíteni.

Mielőtt bárki is előítéletekkel viseltetne, elárulom, hogy jelen esetben a teljes 2002-es mezőny az eredeti nevekkel és autókkal áll startra készen (azaz Schumacher a piros Ferrarit, Raikonnen a szürke Mercedest, míg Montoya a kék-fehér BMW-t terelgeti). Magyarul a hivatalos licenc ebben a játékban is szerepel – és ez már eleve egy jópont. Kisebbfajta – de kellemes – meglepetésként ért, amikor megláttam, hogy hat versenymód is a rendelkezésemre áll. Persze azért nem kell különleges dolgokra gondolni, a szokásos időmérő futam, a kétjátékos mód és a Quick Race nem okozott különösebben döbbenetet. Annál érdekesebb volt viszont a maradék három, melyeknél a különböző bajnokságok megnyerése képezi a fő feladatot. A Championshipben magát a valódi bajnokságot lehet végigküzdeni, Ausztráliától kezdve a japán suzukai versenyig bezárólag minden futamon el kell indulnunk. Ugyanúgy van szabadedzés, időmérő futam majd a mindent eldöntő verseny, akárcsak a való életben. A Grand Prix menüpont olyan versenyeket takar, ahol adott néhány pálya, ezeken kell egy szimpla versenyt futnunk – a dobogós helyek megszerzéséért pedig újabb versenypályák lesznek választhatók, melyeken később a Quick Race-ben bármikor nyomhatjuk a gázt. Nehezítésképpen kopnak a gumik, a fékbetétek, baleset esetén elállítódhat a szárny, néhány óvatlanabb kör megtétele után tehát elkezd csúszkálni az autó, hosszabb lesz a féktávolságunk, vagy éppen más ívben vesszük a kanyarokat. A verdák egyébiránt törnek is (habár kissé nehezen...), egy-egy brutálisabb becsapódás következtében leszakad a szárny, kihullik a helyéről a kerék. Az autó beállításait és javítását, valamint az üzemanyagpótlást a boxba hajtva lehet végrehajtani. Ide azonban nem mindig kell bemennünk, lévén ha 5 körösre kalibráltuk a futamokat akkor felesleges a kerékcsere és a nafta utántöltése. A Grand Prix Challenge mód a Championship egy módosított változata, ahol szintén a bajnokságot lehet végignyomni, viszont itt már nem amortizálódik a verda.

A játék nem könnyű. Aki azt hiszi, hogy Easyre állítva lazán végigmegy a pályákon, az óriásit fog csalódni. Az ellenfelek ugyanis nem lesznek lassabbak egy fikarcnyit sem – pusztán vezetni segít a gép, ilyenkor bekapcsol a TCS fékrásegítő (alias Ferrari F355 Challenge) és a rázósabb kanyarok előtt a gép lelassítja az általunk terelgetett autót (ilyenkor egy piros lámpa is világít a képernyő közepén). Ekkor hiába nyomjuk a gázt, a gép erre nem reagál. A gyors ellenfelekből adódóan a frissen locsolt gyepre ha kisodródva már csak messziről integethetünk a többieknek, utolérni úgysem fogjuk őket. Hozzáteszem, ezzel a megoldással azért még így is jóval könnyebb a dobogós hely megszerzése. A többi fokozat pedig maga az igazság – mármint abban az értelemben, hogy nagyon hamar bizonyosságot nyer, hogy nem vagyunk Forma 1-es pilóták. Mindig pontosan és időben kell fékezni, a megfelelő ívről kell kanyarodni és elég mindössze egyetlen kisebb hiba, máris kiesünk a versenyből.

Külalakját tekintve nem lehet sok panasz a GPC-re. Az autók csillognak-villognak, a kidolgozásuk meglehetősen részletes, a táj megjelenítése is szép. Nagyon halkan megkockáztatom, hogy grafikai szempontból talán lepipálja az EA F1 2002-jét is. Az esős futamokon nedves aszfalt tükröződése nagyszerűen fest, csakúgy, mint az az effekt, ahogyan az előttünk haladók féklámpája hosszú csóvát húz maga után. Mindez egyébként teljes pompájában a visszajátszásnál jön csak elő igazán, mely szintén rendkívül hangulatos lett. Egyedüli szívfájdalmam, hogy tényleg nagyon nehezen akarnak törni a kocsik – bár ez a játék nehézségét figyelembe véve talán elfogadható, úgy tényleg nem sok értelme lenne, ha az első kör alatt rommá törnénk az autónkat. Az Infogrames egy nagyon hangulatos és élethű autóversennyel ajándékozott meg minket, ami számos szempontból nagyon jól vizsgázott nálunk. A Forma1-es játékok szerelmesei mindenképpen szerezzék be, mert biztos, hogy nem fognak csalódni a programban.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Meglepően élethű irányítás
- Sok játékmód
- Látványos grafikai megvalósítás

ELLENE
- Nehézkesen törnek a kocsik
- Kissé eltúlzott a nehézségi szint
- Külső nézetből nem érezzük annyira a sebességet

PEREPUTTY
- Formula One 2002 *Sony*
- Grand Prix Challenge *Infogrames*
- F1 2002 *Electronic Arts*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	84
HANG	80
SZAVATOSSÁG	85

ÍTÉLET
81

1-2 játékos PAL WWW.INFOGRAMES.COM



↗ Szerencséd, hogy nem fröcsköltél le!



↗ Hát igen, így is ki lehet nyitni a motorházat


↗ Egy kis jégtánc az Alpokban


↗ Kapaszkodj pajti, nehogy kiess nekem!



■ Az Activision kellemes karácsonyi meglepetése

RALLY FUSION

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** ACTIVISION **FEJLESZTŐ** CLIMAX **MEGJELENÉS** 2002.11.13. **NTSC** 2002.11.22. **PAL**

A Rally Fusion alcíme Race Of Champions, ami egyáltalán nem véletlen. Ez egy – a való életben – 1988 óta meglévő versenysorozatot takar, amit eleinte még csak Párizs környékén rendeztek, majd később kiterjedt szinte a világ minden tájára. Az előzetes információk és képanyagok alapján egy roppant ígéretes játékot vártunk, mely akár fel is veheti a versenyt a legnagyobb nevekkel.

A program bizony nem szűkölködik a játékmódokban. Bemelegítésként ajánlanám a Quick módot, ahol a szokásos tét nélküli versenyek várnak ránk, viszont itt kitűnő lehetőség nyílik egy kis gyakorlásra – akár osztott képernyőn egymás ellen játszva is. A Race Of Champions (ROC) menübe lépve páros versenyeket játszhatunk, és itt már különböző trófeákért kell versengenünk. Az igazi csemege azonban a ROC Challenge, ez foglalja magába a tényleges bajnokságot. Amennyiben ezt teljesítettük, aktiválódik az ún. Custom Championship, ahol – akárcsak a Burnout 2-ben – speciális futamokat kell teljesítenünk. A készítők mindent bevetettek annak érdekében, hogy ne unatkozzunk. A versenyszakaszok tulajdonképpen öt részre oszthatóak. Van ugye a ROC-módból már ismert páros verseny, egymás elleni versengés, ahol öt riválist kell legyőznünk, idő elleni futam, egyenes szakaszverseny és körmérkőzés. Egy-egy nehezebb szakasz után levezetésképpen különböző érdekes feladatokat kapunk. Ilyen például a bójakerülgetés, a kézifékkel történő beparkolás, vagy akár a knockout-verseny, ahol annak fogy az energiája, aki az első helyezett mögé kerül – mindezeket persze időre kell végrehajtani.

A bejárható helyszínek nagyszerűen néznek ki. A sivatagi pályák nagyon hangulatosak, az északi, havas területeken rendkívül látványos az a jelenség, ahogy az aszfalton keletkezett jégpáncél a nap sugarainak hatására visszatükröződik, de az angliai szakaszokon állandóan szakadó eső és az emiatt kialakuló sártenger is remekül fest. Összesen 24 bejárható pálya és 19 licencelt autó várja a játékost, többek között olyan nevekkel, mint Mitsubishi Lancer Evo 6, Peugeot 306, a Subaru Impreza Wrx vagy akár a '70-es évekből visszaköszönő Ford Escort. Természetesen eleinte nem állnak rendelkezésünkre a legjobb gépek, azokat ki kell érdemelni. Ez pedig egy igen hosszú folyamat eredménye lesz, ugyanis a játék nem rövid! Az autók három kategóriába vannak besorolva, és először persze csak a C osztályúak állnak rendelkezésünkre. Ha ezekkel a verdákkal végignyomtuk a bajnokságot, akkor nyílik meg a B, majd ezután a legújabb kori gépcsodákat felvonultató A-kategóriás gépek. A futamok megnyerése azonban nem lesz mindig olyan egyszerű, mint azt először hiszi az ember. A C osztállyal ugyan még csak-csak boldogul a játékos, de már a B kategóriánál is igencsak szorít az idő, és a szakaszok sem mondhatóak kifejezetten rövidnek. Ha már az autóknál tartunk: nemcsak koszolódnak, hanem törnek is – méghozzá nagyon! Leszakadhat a lökhárító, az ajtó, a kipufogó, sőt még a kerekeinket is elhagyhatjuk (kivéve magát a hajtott kereket, ilyenkor ugyanis vége a játéknak). Ezeket a „kisebb" szépséghibákat a versenyek utáni szervizboxban javíthatjuk meg az adott keretből.

Technikailag a Rally Fusion nagyon jól sikerült. A grafika szép, a pályadesign szemet gyönyörködtető, egyedül néhány autó lehetne pofásabb. A járművek törésmodellje sajnos nem a legélethűbb, ugyanis horpadások csak elszórtan vannak a kasztnin – már a kisebb ütközéseknél is valamelyik elem szakad le a gépről. A hanghatások is nagyon jók, a kipufogó durrogása, a jeges úton sistergő gumik surrogása és maga a motor hangja is egészen jó lett. (Egyedül azt nem értem, hogy a lökhárítónézetből miért nem hallatszik a motorhang?) Az irányítás viszont hibátlan – mint azt már sejthető volt, nem a szimulációt célozták meg, hanem sokkal inkább egy arcade-szerű irányítást kaptunk, ami ugyan egyszerű, de nagyon élvezetes. A játék nehézségi szintje pedig pont olyan, amilyennek lennie kell: nem túl könnyű, de nem is egetverően nehéz. Az Xbox- és a PS2-verzió teljesen megegyezik egymással, a Gamecube-változatról érdekes módon nem hallani mostanában – reméljük hamarosan az is megjelenik. Összességében egyáltalán nem csalódtunk az Activision programjában. Noha távolról sem éri el a WRC 2 színvonalát, de élvezetes, szép és izgalmas versenyeket lehet vele vívni.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE
- Látványos helyszínek, törhető autók
- Nagyszerű, élvezetes irányítás
- Izgalmas versenyek

ELLENE
- A kocsik törése nem a legéletszerűbb
- Néhol piszok nehéz
- Az ütközéseknél általában mi húzzuk a rövidebbet

PEREPUTTY
- WRC II Extreme *Sony*
- Rallisport Challenge *Microsoft*
- Rally Fusion: ROC *Activision*

ÖSSZETEVŐK

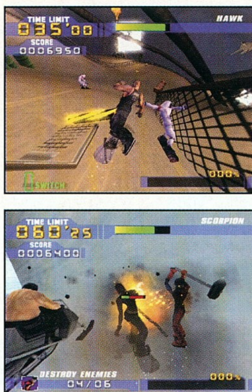
GRAFIKA	85
HANG	80
SZAVATOSSÁG	84

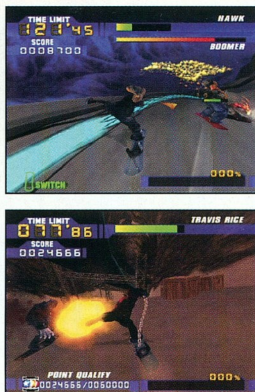
ÍTÉLET 78

1-4 játékos NTSC WWW.ACTIVISION.COM



↗ Na, most aztán kiosztok egy-két orbitálisat!





■ Veszélyes lesiklás a jövő versenyében

EVOLUTION SNOWBOARDING

TÍPUS SPORT **KIADÓ** KONAMI **FEJLESZTŐ** KONAMI **MEGJELENÉS** 2002.11.26.NTSC

Nem sokkal a kétezredik év után már a snowboardozás sem a régi. Az unalmas és egyhangú lesiklásoknak nyugodtan búcsút inthetünk – ez a mostani verseny valami más, egy eszeveszett ámokfutás, ahol már nemcsak a győzelemért, hanem az életükért is harcolnak a versenyzők. A pályákon veszélyes alakok randalíroznak, akik ellen már ügyességünk mellett be kell vetnünk minden lehetséges eszközt a túlélésért… Nem ez az első hülye sztori, amit kínjukban találnak ki a fejlesztők – és gyanítom, hogy nem is az utolsó. A játékban nagyjából arról van szó, hogy egy általunk kiválasztott versenyzővel végigmenjünk az adott pályaszakaszon, miközben ebben fura külsejű ellenfeleink lépten-nyomon meg akarnak akadályozni minket, méghozzá meglehetősen erőszakosan. Ezt a kis kellemetlenséget könnyedén elhessegethetjük, ha valamilyen célszerszámmal odavágunk nekik. A pályákon ugyanis különféle brutális kézifegyverek vannak elhelyezve, a szegecses buzogánytól kezdve a korbácson át a vaslánclig szinte minden megtalálható. Érdekes „sporteszközök", annyi szent, de használatuk elengedhetetlen a versenyzéshez. Ez azonban nem mindig lesz elegendő a sikerhez. A játék egy másik, nem elhanyagolható kritériuma az ügyesség. Az egyes szakaszokon amellett, hogy ütni-vágni kell az ellenfeleinket és időre kell a célvonalon áthaladnunk, még bizonyos érméket, illetőleg kulcsokat is fel kell szednünk – melyeket általában egy tekervényes korláton vagy egy ugrató legfelső pontjáról elrugaszkodva találhatunk meg. Ezek megszerzéséhez bizony elkél egy kis gyakorlás!

A három játékmód közül (Quick, azaz gyorslesiklás, Duel azaz kétjátékos-mód és Evolution, ami egy küldetéssorozat) csak az utolsó szorul némi magyarázatra. Ebben 10 feladatot kapunk, ami a nyolc pályára levetítve összesen 80 küldetést jelent. Ezek között lesz olyan, amikor csak pusztán az idő az ellenfelünk, de lesz olyan is, amikor meghatározott számú ellenfelet kell kiütnünk a pálya végéig. Az igazi meglepetés azonban csak a 10. misszió után éri a játékost, amikor is megjelenik a hófödte pályán az első főellenség, aki egy brutális láncfűrésszel akar szétszabdalni minket. Ez azért nem mindennapi egy ún. extrémsport-játékban…

Minden sikeres célba érés alkalmával pontszámokat ill. érméket kapunk, esetenként újabb karaktereket. A pályák és a játékmenet a harctól eltekintve igencsak hasonlít az SSX-ben látottakra. Óriási ugratók, csillogó-villogó fények a terepen – sőt még karaktereink tulajdonságai is hasonlóképpen fejlődnek. Az irányítás ellenben már nem hasonlítható az EA snowboard-bajnokához, a kanyarodás ugyanis elég körülményes (persze közben két oldalról is támadhatnak minket), a felugráshoz pedig akkora ugrató szükséges, amiből csak egy-egy van az adott pályán.

A grafika sajnos túl sötét és kopár, ezáltal unalmas. Semmi nem emlékeztet minket arra, hogy egy hófödte hegycsúcson vagyunk. Sehol egy fenyő, sehol egy bokor – sőt, néha még azon is elgondolkodunk, hogy egyáltalán havon siklunk-e… Karakterünk megjelenítése sem egy világszám, de az ellenfelek még rondábban sikerültek. A pályák változatossága vitatható, csakúgy mint az eltérő célú feladatoké. Őszintén szólva, az elején még izgalmasnak találtam, de néhány küldetés teljesítése után úrrá lett rajtam az álmosság. Unalmas, hogy mindig ugyanazon a pályán kell lesiklanunk (pláne tízszer egymás után), csak épp más-más feladatokat kapunk. Csak utána mehetünk a következő helyszínre, de itt ismételten csak ez vár ránk, csak pepitában. Noha az említett SSX-játékokban sincs alapvetően több helyszín, az valahogy mégis sokkal izgalmasabb és látványosabb volt. Szó mi szó, ezt az érzést nem sikerült túlszárnyalnia a Konaminak, mert egy meglehetősen fakó és unalmas versenyjátékot hozott össze – igaz, elég érdekes körítéssel. Ketten játszva azért tud hangulatos is lenni, de sem a Quick Race, sem a bajnokság nem az igazi. A snowboard-kedvelők azért tegyenek vele egy próbát, akik pediglen a minőségi játékokat részesítik előnyben, azoknak marad ebben a műfajban a jó öreg SSX Tricky, ami szerintem még mindig a legjobb ebben a műfajban.

Z.G.
corgan@freemail.hu



↘ A méretbeli különbség ugyebár szemmel látható



MELLETTE	PEREPUTTY	ÖSSZETEVŐK	ÍTÉLET
■ Rengeteg különböző feladat ■ Érdekes küldetésalapú verseny ■ A kétjátékos mód jó poén	■ Ssx Tricky *EA Big* ■ Amped *Microsoft* ■ Evolution Snowboarding *Konami*	GRAFIKA 57 HANG 63 SZAVATOSSÁG 70	59
ELLENE			
■ A főellenségek likvidálása meglehetősen nehéz ■ A grafika és az irányítás borzasztó ■ Hamar unalmassá válik	2 játékos	NTSC	WWW.KONAMI.COM



↗ Villámcsapásként ért a felismerés, hogy Palpatine a közelben van!



↗ Innentől kezdve sínen vagyunk!



Alpe-sí száguldozás

ALPINE RACER 3

TÍPUS SPORT/VERSENY **KIADÓ/FEJLESZTŐ** NAMCO **MEGJELENÉS** 2002.12.06. **PAL**

Ahogy szilveszter közeledtével a petárdák a bolhapiacon, úgy szaporodnak el a konzolboltok polcain is a téli sportok szerelemeseinek készült játékok. A hideg évszak beköszöntével a legtöbb és a témában érintett játékkiadó ideját látja előrukkolni szezonális termékével. Nem várt, viszont annál érdekesebb húzás volt a Namcótól, hogy játéktermi gépek után most PlayStation 2-re fejlesztette tovább az Alpine Racer-sorozatot, ugyanis az első két rész inkább a játékbarlangok látogatóinak mondhat valamit – az első még 1995-ben jelent meg, a sorozat második része pedig két évre rá látta meg a napvilágot. Ez öt év távlatából azt sugallja, volt idő az előkészületekre.

Be kell valljam, a bevezető képsoroktól majd' elolvadtam a gyönyörűségtől: csodálatosan animált szereplők és helyszínek, klasszikus japán rajzfilmstílusban. A játék maga egy szédületes tempójú sí-, illetve snowboardversenyt varázsol a képernyőre, persze a felmenőkből kiinduló játéktermi formában. Kilenc különböző versenypálya áll rendelkezésünkre, amelyek megalkotásához műholdas adatokat használtak fel, vagyis a készítők igyekeztek a valóságnak leginkább megfelelően lemodellezni a pályákat. Emellett a versenyeket megturbózták még az időjárás viszontagságaival is. Hol a hó szól bele a verseny alakulásába (akár lavina formájában is), hol a köd, hol pedig mindkettő... Ráadásként – hogy még csak véletlenül se legyen egyhangú a játék – nemcsak a nappali világosságban, hanem alkonyat utáni sötétségben is indulnak versenyek.

A választható nyolc különböző karakter között mindenki megtalálhatja a kedvére való figurát. A legfigyelemreméltóbb szereplő a franciák kis versenyzője – egyértelmű, ha valaki normális, az csakis és kizárólag combfixben és franciabugyiban fog nekivágni a pályáknak. A programot sikerült a már megszokott játékmódokkal teletűzdelni: felvehetjük a kesztyűt egy másik versenyző ellen (One in one), szlalom versenyezhetünk (Slalom), kipróbálhatjuk magunkat időmérő futamokban (Time Attack), többversenyzős futamon vehetünk részt (Cross Attack), és a jól bevált karriermódot is választhatjuk (Extreme Winner's Cup).

Az első módra – One in one – nem érdemes szót pazarolni. A Slalom módban a pályákon elhelyezett zászlók között kell ellavíroznunk, ami egyébként igencsak emberpróbáló feladat, mert amellett, hogy elég sokat sikerült belőlük elhelyezni, legtöbbször olyan íveket kell produkálni, hogy még a székből is leesünk. Az időmérő futamon három perc áll rendelkezésre hogy végigcsússzunk a pályán, a Cross Attackben pedig három másik versenyző ellen kell helytállnunk a versenyen.

A legérdekesebb játékmód természetesen az Extreme Word's Cup. A menüpontba lépve elsőként ki kell választani a karaktert, melyek mellett feltüntették annak fontosabb tulajdonságait is (sebesség, ügyesség, kanyartechnika). Ezt követően ki kell választanunk a sporteszközt, amellyel rajthoz állunk. Első nekifutásra ezt még a gép adja alánk (ez egy „alap" snowboard vagy síléc, attól függően, hogy a versenyző milyen stílust képvisel), de persze a későbbiekben lehetőség van újabb és profibb vásárlására is. Ezután már csak a lovak közé kell csapnunk és teljesítenünk az adott pályát, legyőzve egy másik versenyzőt. Ekkor már nemcsak az első helyért, hanem azért is pénzt kapunk, ha a kiszabott időn belül teljesítettük a pályát, illetve mennyit trükközgettünk – viszont levonás jár az ütközésekért és az esésekért. A pénzt – amennyiben elegendő – költhetjük egy jobb deszka, illetve léc megvásárlására, mindazonáltal nem árt kicsit spórolni a kupa elején, hiszen a pályák fokozatosan nehezednek, és könnyen előfordulhat, hogy csak másodikként sikerül célba érni. Ilyenkor nem tudunk továbblépni, ebben az esetben pedig súlyos összegeket kell lecsengetni a verseny megismétléséért. Ad abszurdum: vegyél jobb felszerelést, hogy gyorsabb légy – de spórolj is, hátha elbénázod! Mindennek ellenére érdemes a pályákon végigszenvednünk magunkat – még akkor is, ha bukdácsolás és sorozatos esés lesz belőle –, mert annak ellenére, hogy nem sikerül nyertesként befejeznünk, számolpontokat a gép.

Nemcsak külső, hanem belső kameranézettel is érdemes kipróbálni a játékot (én ugyan nem szeretem ezt a módot, viszont most kivételt tettem – és nem bántam meg). A grafika nem egy hihetetlenül nagy durranás, de sok rosszat sem lehet rá mondani, a sebességérzet pedig – noha szinte már nélkülöz minden realitást – fantasztikus. Minden pályának megvan a maga kis „slágere", amely nagyon jól idomul a pálya hangulatához (attól függően, hogy könnyebb vagy nehezebb, a zene stílusa is ekként változik). Szóval az Alpine Racer 3 egy könnyed stílusú, de átlagos versenyjáték – láttunk már ebben a műfajban ezen a gépen jobbat és rosszabbat egyaránt.

Anit@
anita@ipma.hu

MELLETTE
- Hangulatos környezet
- Nagyon jó a sebességérzet
- Változatosak a pályák

ELLENE
- Csak a karriermódnak van hosszú távon értelme
- Hamar elfogy a pénz
- Volt már jobb

PEREPUTTY
- SSX Tricky — *Electronic Arts*
- Alpine Racer 3 — *Namco*
- Evolution Snowboarding — *Konami*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	75
HANG	72
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET 74

2 játékos PAL WWW.NAMCO.COM



A könnyű reggeli torna alkalmából mindenki egyszerre nyújtózkodik









Homokfutók, agyag-krossz – ráadásul nem is rossz!

ATV OFFROAD FURY 2

TÍPUS EXTRÉM AUTÓVERSENY **KIADÓ** SCEA **FEJLESZTŐ** RAINBOW STUDIOS **MEGJELENÉS** 2002.11.23. **NTSC**

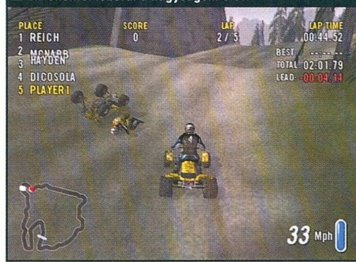
Mostanában gyakran észrevehető, hogy a játékfejlesztő cégek nem igazán erőltetik meg magukat, hogy valami újat mutassanak a nagyérdeműnek. Egyre több már létező játéknak jön ki egy – valamilyen formában átalakított – folytatása, mely nemegyszer ráadásul még csenevészre is sikerül. Az ATV első részének piacra kerülése óta körülbelül egy év telt el, ami általában elegendő idő ahhoz, hogy a programozók előrukkoljanak egy teljesen újszerű folytatással.

Akik esetleg nem ismernék az előző részt: az ATV Offroad egy olyan versenyjáték, ahol négykerekű homokfutókkal kell különböző dimbes-dombos helyszíneken végigmennünk, ráadásul a nagyobb bukkanókon ugratva bemutathatunk valamilyen extrém trükköt is. Teszem azt, fel kell állni az ülésre, el kell engedni a kormányt, vagy akár kézen kell rajta állni. Nos, a második rész alapvetően nem változott túl sokat. Minden, ami az elődjében megvolt, megmaradt itt is, de persze azért néhány újítás is helyet kapott. Talán a legfontosabb ezek közül, hogy immáron online, a világhálón keresztül is bőszen nyomhatjuk a gázt (ez persze per pillanat csak az USA-ban megoldott). Az előző részhez képest a választható versenymódok is kibővültek. Egyjátékos módban háromféle futamra nevezhetünk be, nevezetesen: Race, Championship és Freestyle. Az első különösebb tét nélküli futamokat foglal magába, ahol a pályákon elhelyezett ellenőrző kapukon kell áthaladni. Ekkor segítségképpen a gép minden elágazásnál megmutatja nekünk a helyes irányt. Ez elsőre ugyan nem tűnik túl fontosnak, azt hinnénk, a helyes útirány adja magát – de bizony néha nagyon hasznos dolog, mert lesznek meglehetősen bonyolult helyszínek is, ahol a játékos hajlamos levágni az utat. Ezzel csak az a baj, hogy ilyenkor a checkpointokat is elhagyjuk, és az első helyünk ilyenkor hamar elszáll. Magában a bajnokságban kezdetben csak az amatőr versenysorozatok állnak rendelkezésünkre, melyek teljesítése után nyílik csak lehetőségünk az expert fokozat végigküzdésére. A sikeres futamok után újabb járművek, ruhák, sisakok és az ilyenkor megszokott dolgok aktiválódnak. A freestyle-versenyeken egyedüli társunk a járművünk lesz. Itt időre kell különféle mutatványokat bemutatnunk – természetesen pontokért cserébe. Elengedjük a kormányt, vagy rátámaszkodva két lábunkat összeérintjük a levegőben – akár az SSX-szel is játszhatnánk, csak jelen esetben nem egy snowboardon csúszunk. Nagyon oda kell figyelnünk arra, hogy egy-egy ugratás után megfelelő pozícióban érjünk földet, mivel ha kissé bénábban érkezünk le a kelleténél, nagyon könnyen felborulunk (mondanom sem kell, hogy ilyenkor az adott mutatványunkért járó pontokat is elveszítjük). Az ATV 2-ben helyet kapott egy egyszerűbb pályaszerkesztő is, ahol a játékban szereplő pályákat alakíthatjuk át az ellenőrző kapuk ill. a rajt-, és célvonal saját szájízünk szerinti kijelölésével.

Ami a kivitelezést illeti, az új rész szemlátomást sokat javult. A járművek kidolgozása sokkal jobb és részletesebb, mint az elődben. Irányításuk ugyan nem sokat változott, de ez nem baj: ugyanolyan egyszerű és élvezetes, mint azt már megszokhattuk. A motorhangok szintén elfogadhatóan szólnak és a versenyek közben hallható zene is klappol. A háttér megvalósítása azonban sajnos még mindig nem egy nagy szám: az objektumok által vetett árnyékok gyatrák, a textúrák néhol nem illeszkednek, és valahogy az egész táj egyszerűnek tűnik. A mesterséges intelligencia jónak mondható, bár kissé szemét dolog, hogy ha valaki ránk ugrat, akkor csak mi esünk el... (ez főleg akkor idegesítő, ha az utolsó körben történik). A hangulat azonban mindenképp orvosolja ezeket a hibákat, főként ha többen játszunk.

Összességében tehát az ATV Offroad Fury 2 nagyjából az lett, amit vártunk: egy szimpla folytatás némi tupírozással. Más kérdés, hogy ez a fajta szemlélet a továbbiakban – vagy egyáltalán – elegendőnek bizonyul-e...

Z.G.
corgan@freemail.hu



Az ellenfél leborul a nagyságom előtt



A fenébe! Ekkorát ugrottam, és senki sem látta?!

MELLETTE

- Sok versenymód és megnyerhető bónusz
- Eltalált irányítás
- Hangulatos pályák

ELLENE

- Csak egy szimpla folytatás, kevés új dologgal
- Szemetek az ellenfelek
- Kissé lerágott csont már ez a stílus

PEREPUTTY

- Freekstyle *Electronic Arts*
- ATV Offroad Fury 2 *SCEA*
- ATV Offroad Fury *SCEA*

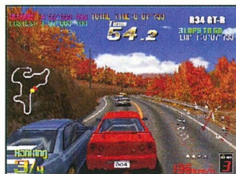
ÖSSZETEVŐK

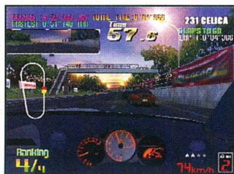
GRAFIKA	70
HANG	73
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET

71

1-4 játékos PAL WWW.SCEA.COM











↗ Remélem az egyik grafikusba csapott bele a villám!

■ **Halálosan gyenge iramban!**

TOKYO ROAD RACE

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** MIDAS INTERACTIVE **FEJLESZTŐ** TAITO **MEGJELENÉS** 2002.11.19. **NTSC**

A Taito „újdonsült" autós játékának európai debütálását tulajdonképpen nem előzte meg semmiféle előzetes információ, így egészen a megjelenés napjáig szinte semmit sem lehetett tudni róla. Fantáziában megáldottakkal a játék címe talán azért sejtethette, hogy japcsi verdákkal kell majd versenyeznünk benne... Mivel én személy szerint odavagyok a japán játékokért (hát még, ha egy autóversenyről van szó), kíváncsian és izgatottan vártam a „meglepetést". Nos, miután elindítottam a játékot, egy kicsit meglepődtem – ugyanis a Tokyo Road Race nem más, mint a Japánban már 2001 márciusában megjelent Battle Gear 2. A várható minőségről pedig már a meglehetősen gyengécske bevezető képsorok után alkothatunk magunkban némi képet...

Sajnálattal kell közölnöm, hogy mindössze három játékmód közül lehet válogatni – ez pedig hamarosan egyre redukálódik, lévén a Free Run és a Time Attack versenyekre felesleges a drága időnket pazarolni. Marad tehát az Arcade üzemmód, ahol indulhatunk a bajnokságon. Vaskos meglepetésként ért, hogy Tokió városának különböző pontjain (pl. egy ovális pályán, egy hegyi szerpentinen vagy akár a belváros szűk utcáin) kell versenyeznünk, természetesen csakis japán sportkocsikkal. Összesen hat licencelt autómárkát vonultat fel a Taito fejlesztőcsapata, amik a következők: Toyota, Mazda, Nissan, Mitsubishi, Subaru és Honda. Már a játék elején mintegy 30 aszfaltszaggató áll rendelkezésünkre, melyekhez a későbbiekben csatlakozik még 10 új modell. A követelmény persze nem túl bonyolult: a lehető legjobb helyezést kell elérnünk a versenyeken, és – hogy az életünk ne legyen olyan egyszerű – a futamokat igen szoros időlimitekhez kötötték. Egyébként összesen 10 pálya áll a rendelkezésünkre, melyeket a teljes siker érdekében visszafelé is teljesíteni kell.

↘ A fehér KITT vattacukor-szórással próbál lelassítani



Számomra érthetetlen módon győzelem után nem lehet tovább lépni, csak egy mentés után – ki a főmenübe, majd újból az autóválasztási cécó, és ezután jöhet a pályaválasztás (a másik nagy hülyeség, hogy az állás a memokártyán 2200Kb-ot foglal!). Elég elmeháborodott ötlet – de ez még csak a kezdet. A negyedik pálya után jönnek az újabb borzalmak, ugyanis innentől kezdve szinte lehetetlen teljesíteni a checkpointokat. A gép ugyanis szemérmetlenül csal! Érdekes módon a riválisaink fékezés nélkül is beveszik a 90 fokos kanyarokat, a mi irányításunk alatt álló autóval viszont még satuzva is kisodródunk, vagy nekimegyünk a korlátnak. Ejnye!!!

Sajnos azonban még ezt is lehet fokozni, ehhez pedig csak a képernyőre kell nézni. A játék grafikája meglehetősen puritán. Igaz, hogy majd két éves konstrukció, de hát a GT3 sem sokkal fiatalabb „gyerek", a különbség azonban egyszerűen ordít! Egyedül az autók azok, amelyek elfogadhatóan néznek ki, minden más borzasztó. A háttér egy kifeszített fénykép, a fékezésnél észlelhető por effektus pedig olyan, mintha valami grafikai hiba lenne (tulajdonképpen az is...). Az már csak hab a tortára, hogy a közönség láttán a játékos „elfogyaszt" néhány száz zsebkendőt miután sírva fakadt a kb. három színből álló papírfecniként az oldalvonalra tűzdelt nézőktől. Egyszerűen nem is értem, hogy miért kellett ilyen „ember" kinézetű objektumokat elhelyezni a pályákon, ha a készítők nem törődtek a megvalósításukkal öt percnél többet. A motorhangok elfogadhatóak, de a fékezésnél és a becsapódásoknál hallható zaj elég bénán szól.

A – természetesen teljesen arcade-stílusú – irányítás viszont egészen jó lett. Külön érdekesség és pozitívum, hogy van műszerfal-nézet is, amivel egészen élvezetes a vezetés. Ez a nézet tényleg nagyon baba (sajnos ennek is megvan a maga negatívuma, ugyanis minden kocsinál ugyanúgy néz ki).

A játék legnagyobb hátránya a túlzott és rosszul megválasztott nehézségi szint. Egyszerűen felőrli a játékost, hogy a harmincadik próbálkozás után sem sikerül neki elérni azt a rohadt ellenőrző pontot. Ugyanakkor az is igaz, hogy annak a bizonyos 10 pályának a teljesítése időlimit nélkül kb. fél óránkba telne – lehet, hogy ez ennek tudható be. A Tokyo Road Race az átlagjátékost biztosan nem fogja lekötni 20 percnél tovább, de sajna az autóverseny-fanatikusok sem lelik túl sok örömüket benne. A Midas ezzel a programmal nem csinált valami jó vásárt, az egyszer biztos – még akkor sem, ha tudjuk, hogy jóval olcsóbban vásárolhatjuk meg, mint egy újonnan kijött programot. Ezt a teljesítményt nem lesz nehéz felülmúlni a Genkinek a Tokyo Xtreme Racer folytatásával, amit jómagam már tűkön ülve várok.

Z.G.
corgan@freemail.hu

MELLETTE

- Eredeti japán autómárkák
- Élvezetes irányítás (főként műszerfal nézetből)
- Kihívás aztán van benne dögivel!

ELLENE

- Borzasztóan gyenge grafika
- Elképesztően nehéz, és éppen emiatt...
- ...hamar feladjuk a küzdelmet!

PEREPUTTY

- Tokyo Xtreme Racer Zero
  Genki
- Touge Max 3
  Atlus
- Tokyo Road Race
  Midas Interactive

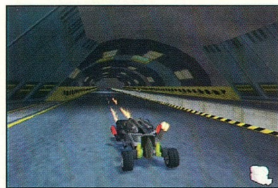
ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	52
HANG	63
SZAVATOSSÁG	40

ÍTÉLET

55

1 játékos PAL WWW.MIDASINTERACTIVE.COM


↗ A rajtsorrendet gyorsulási verseny dönti el



↗ Nem traffipax – az ellenfelek kedveskedése



↗ Annyira gyorsan repülünk, hogy még a spoilerek is lemaradnak!







■ Technices száguldáshoz technika is kell

LEGO DROME RACERS

TÍPUS AUTÓVERSENY **KIADÓ** LEGO MEDIA/ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ** ATTENTION TO DETAIL **MEGJELENÉS** 2002.12.06. **PAL**

Nem az első autóverseny a LEGO háza tájáról a Drome Racers, sőt szinte már rendszeresnek mondható, hogy az új autós készleteket egy programban is megéneklik. A Drome Racer a legújabb, 2002-ben megszületett LEGO-világot hozza el a konzolokra. A műanyag építőkockák nagymesterétől megszokott, aprólékosan kidolgozott világot szerettek volna átültetni az Attention to Detail fejlesztői. (A csapat egyébként PS-ről nyergelt át az új konzolgenerációra, hiszen a Rollcage néven futó autóversenyük, ha nem is kirobbanóan, de sikeresen szerepelt).

A legó játékokra általánosan jellemző, hogy igyekeznek a nehézségi szintet úgy belőni, hogy az a mintát adó készletek célközönségének még nem túl nehéz, de azért kihívást jelentő legyen. A Drome Racers esetében ez csak annyiból lehetett problémás, hogy viszonylag széles korosztályt szolgálnak ki a játékbolti dobozok. A belépőkorosztályba (5 éves) tartozó fiam kezébe adva az irányítót, igazi sikerélményt csak a legegyszerűbb pályákon kapott a játéktól. Tízéves életkor felett viszont valószínűleg csak az egymás elleni versenyzés nem fullad rövid távon unalomba, a viszonylag szelídre kalibrált gépi sofőrök miatt.

Pedig a kerettörténet és a játékmenet igen tetszetősre sikeredett, már ha valakinek nem megy az agyára a „jövő sportja"-sztori. A Drome ugyanis éppen egy ilyen, a teljesen urbanizálódott földön felépített, eszelősen nagy mesterséges világ, ahol minden az autóverseny céljait szolgálja. Az óriási, űrből is látható kör alakú acélfalon belüli területet eltérő domborzati és éghajlati zónákra osztották, és egymáshoz kapcsolt futamokból álló versenysorozatokat tartanak rajta a tömegigényt kiszolgáló szórakoztatóipari óriások. A bajnokságban induló csapatoknak egyaránt jól kell teljesíteniük terep- és pályaversenyeken, valamint egy köztes, leginkább utcainak aposztrofálható kategóriában.

Természetesen az eltérő futamokat teljesen más tulajdonságokkal bíró járművekkel vívják a sofőrök, minden fordulóban, mindhárom kategóriában teljesítve egy-egy többkörös menetet. S miként a raliban a szakaszok eredménye, itt is meghatározó az előző futam eredménye az indulási sorrend és idők szempontjából. Az első verseny rajtkockáit pedig egyenes kieséses rendszerben, gyorsulási versenyben osztják fel egymás között az indulók – csak azért, nehogy az kimaradjon az autósport-palettáról. Hogy mennyire életszerű egy ilyen kategóriák között ugráló versenysorozat, azt mindenki döntse el maga, de egy LEGO világban több mint hihető.

A játék grafikáját nem lehet megvádolni a látványosság hiányával, miként a környezet és a pályák változatosságát is csak a szőrös szívű tesztelő marasztalhatja el. Felkavart por, tornádó, elektromos ívfények és gonoszan vakító villanások tartoznak az átlagosan széles, de egyedi ötletekkel tarkított látványelem-tárba. Az eltérő éghajlati/domborzati viszonyok meg tényleg jól jönnek le a képernyőről, és egész jól sikerült megoldani a pályatervezőknek az azonos helyszínen, de mégis eltérő nyomvonalon zajló versenyek kivitelezését is. Ez utóbbit a számos más programban is alkalmazott alternatív szakaszokkal és meg-megforduló versenyiránnyal érték el. Gyakorlatilag néhány fő szakasz (célegyenes, nagy visszafordító stb…) kivételével minden azonos Drome-szeletben futott verseny eltér a korábbitól, köszönhetően az ide-oda rakosgatott terelőelemeknek. A szépség oltárán viszont feláldoztak egy szerintem igen is fontos dolgot: amíg az autók pontosan olyanok, amilyeneket a játékbolt polcairól levett dobozokból összerakhat bárki, addig a környezetben csak elvétve bukkannak fel LEGO témák.

Az irányítást és a járművek fizikáját nem bonyolították túl, ami az első esetben még pozitív, az utóbbinál viszont már inkább a sajnálatos jellemzők kategóriájába tartozik. A felszedhető extrák menedzselésével nem kell foglalkozni, amíg az elsőt el nem „lövi" a játékos, addig nem tud újabbat begyűjteni, s ezenkívül csak a gáz-fék vonja el a figyelmét a kormányzástól. Pedig felszedhető cuccból van szép számmal, olyan kedvességek is, mint az irányított rakéta, vagy az összes ellenfelet elvakító fénygránát. Az autók viszont kissé furcsán viselkednek ahhoz képest, hogy látszólag folyamatos fizikai kapcsolatban állnak az úttal. Az első repülő-extra felvétele és aktiválása után válik egyértelművé a wipeout-érzés, ha kerék helyett légpárnán futnának a szekerek, akkor minden a helyén lenne. Érdekes módon egy ugrató után viszont nagyon is autószerűen pattog az útra nem négy kerékre érkező kocsi. Az viszont már az ifjú és ennél fogva igen lelkes versenyzők kedvét is letörheti, hogy a hosszanti tengelyük mentén addig szinte meg sem rezdülő járművet játszi könnyedséggel forgatja többszörös piruettbe egy könnyed koccanás is az ellenfelekkel.

Az igen jól megideologizált versenytípus összefűzés mellett a bajnokságmódot kellemesen fűszerezik a kihívások is, ahol négy, akár teljesen azonos futamban kell bizonyítania a játékosnak, s az azonnali díj, no meg a megnyíló új pálya, jármű, akármi mellett rögvest sikerélményhez is juthat. Az már egy másik kérdés, hogy amíg nem teljesíti a kihívást, addig nem megy tovább a bajnokság sem. A menet közben, helyezésből és kihívásból szerzett építési pontokból pedig nemcsak az alap járműpark tuningolható, de szépen fel is építhető a LEGO szinte teljes Racers-autósorozata.

Ennél az építési résznél azonban megint csak kihagytak egy, a program Lego-származásában rejtező adu ászt a fejlesztők. Ugyanis az újabb járműveknél csak az alváz és hozzá tartozó két felépítmény variáció megválasztására (no meg a szín megadására) van lehetőség a játékosnak. Szóval arról, már az első – még a PlayStation idején megjelent – LEGO Racer programban is elérhető lehetőségről, hogy ha az ember úri jókedve úgy tartotta, akkor kockánként rakhatta össze saját járgányát.

Lehet, hogy éppen az a baj, hogy a Drome Racers járműveiben már sok Technic-építőelem is helyet kapott, és túl bonyolultak lennének a lehetséges modellek a valós idejű rendereléshez? Így mindenesetre a legújabb LEGO autóverseny nem sokkal több, mint egy, az ifjabb korosztálynak készült tetszető és kiadós játék, ami az igazi LEGO-megszállottaknak egy kicsit kevés.

Schuerue
schuerue@ipma.hu

MELLETTE

- Létező LEGO modellek
- Kidolgozott környezet
- Sokféle versenyág

ELLENE

- Nincs valódi építés
- A környezet nem legós
- Elnagyolt fizikai modell

PEREPUTTY

- Rumble Racing
  Electronic Arts
- Drome Racers
  Lego Media/Electronic Arts
- Hot Wheels Velocity-X
  THQ

ÖSSZETEVŐK

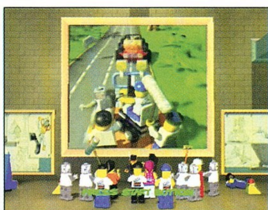
GRAFIKA	76
HANG	70
SZAVATOSSÁG	65

ÍTÉLET

70

2 játékos | PAL | WWW.LEGO.COM


↗ Nem beszállunk. Körénk építik az autót!


↗ A stáb már csak vágott anyagot néz vissza



↗ Amortizáljuk a menekülő gonosz kocsiját







■ Figyelem! Kamera forog! Csapó! Akció!

LEGO ISLAND XTREME STUNTS

TÍPUS ÜGYESSÉGI **KIADÓ** LEGO INTERACTIVE/ELECTRONIC ARTS **FEJLESZTŐ** SILICON DREAMS **MEGJELENÉS** 2002.12.06. **PAL**

A LEGO-sziget, az egymáshoz laza történettel összekapcsolódó minijátékaival szórakoztató koncepció volt az első (akkor még csak PC-re készült) hivatalos LEGO-program alapja. Az ötlet elég sikeresnek bizonyult, így a rendszeresen megjelenő játékok között időről időre felbukkan egy újabb történet is.

A változatos történetek legmélyén mindig ugyanaz az alapvető ellentét áll: a főszereplő Pepper az egyetlen, aki megakadályozhatja a LEGO-sziget hivatásos gonoszának, Bricksternek az ármánykodásait. A teljes körítés persze epizódról epizódra változik, miként a sziget lakói és épületei, sőt földrajza is teljen más. Jelen esetben szinte minden és mindenki a filmgyártásban találta meg élete célját, s a kies és napfényes szigeten egymást érik az akciófilm-forgatások. A gördeszkás pizzásfiúról természetesen kiderül, hogy ő minden kaszkadőrök legjobbika.

No persze bármennyire is elájul a parádés bemutatkozástól a Spielberg-fejű LEGO-ember, aki nem meglepő módon itt a legfőbb rendező szerepét tölti be, Pepper komának több lépcsőben kell bizonyítania, hogy alkalmas a különféle akciójelenetek végrehajtására. Márpedig akad munka bőven az önjelölt kaszkadőrnek: a szigeten fellelhető forgatási helyszíneken hatalmas táblák hirdetik, hogy autós-motoros, vízi vagy légi üldözéshez, vagy éppen a főgonosz lepipálásához keresnek vállalkozót (sokan szeretnék, ha így üzemelne Hollywood is...). Összesen öt jelenetben avanzsálhat sztárrá a játékos, de az első, autós üldözés kivételével, minden további jelenthez meg kell szereznie az adott járműtípusra szóló jogosítványt. Mivel motoros, jet skis, repülős és ejtőernyős jelenetek várnak még Pepper komára, be kell szereznie jogosítványt, vízijártasságit és pilótaengedélyt is. Ezeket a megfelelő helyeken, a rendőrségen, a kikötőben és reptéren bármikor megszerezheti a játékos, s még csak tesztlapokat sem kell kitöltenie, csupán egy egyszerű gyakorlati vizsga várja. A forgatásokra azonban nemcsak vezetői engedély szükséges, hanem az előző feladatoknak megfelelő LAFTA (LEGO Academy of Film and Televison Award) díjat elnyerve kell teljesíteni. A LEGO Oscarból ugyanis – akárcsak a sportversenyeken – háromfélét osztanak ki minden jelenetre, bronz, ezüst és arany kivitelben. Itt véget is ér a történet kötöttsége, de még számos játéklehetőség vár a Peppert irányító játékosra, melyek egy részét teljesíteni kell a végső sikerhez, mások pedig csak plusz színfoltot jelentenek a játékban.

Ilyenek a boltok raktárának Sokoban-szerű rendbetétele, forgatókönyvek vagy épp pizzák kiszállítása a címzetteknek az idővel versenyezve, de akad gördeszkaverseny is. A minijátékokat többnyire egy egyszerű párbeszéddel lehet megnyitni, hiszen a szigeten nagy népszerűségnek örvendő Pepper minden sétálgató, álldogáló vagy épp dolgára igyekvő figurával könnyen szót ért. Kellemes, és a fiatal célkorosztályt nézve szükséges jellemzője ezeknek a feladatoknak, küldetéseknek, hogy addig lehet velük próbálkozni, amíg nem sikerülnek. A postás bácsi például minden egyes találkozáskor rábízza a játékosra a sürgős küldeményeket, még akkor is, ha előtte már tucatnyi alkalommal nem sikerült időre célba juttatni azokat.

A sziget felépítésén, épületeinek, s természetesen a szereplők megjelenítésében is folyamatosan fejlődnek a LEGO-sziget verziói. Az Xtreme Stunts esetében már elég jól sikerült elérni az aprócska kockákból felépített környezet hatását. Ehhez hozzájárul az is, hogy a különféle járművekbe úgy száll be Pepper koma, hogy azok alkotóelemeikre hullnak, és Pepper körül újra felépítik magukat. Az igazi LEGO-érzéshez talán csak az hiányzik, hogy sem a járműveket, sem az épületeket nem tudja a játékos saját szája íze szerint megépíteni vagy átalakítani. Talán ezt a hiányosságot akarták pótolni a programozók a „kockállatok" építésének lehetőségével, amihez a mindenhol szétszórt LEGO-blokkok gyűjtögetésével lehet építőanyagot szerezni. A puszta pontozásnál jóval látványosabb eredményjelzést Pepper marokszámítógépén lehet nyomon követni. Az építgetési lehetőség hiányán túl talán csak azt lehet a program szemére vetni, hogy túlságosan könnyű egy sokat látott játékos számára. Ez azonban koránt sem hiba, a programot ugyanis nem az irányítótól megkérgesedett kezű játékos veteránoknak, hanem az időközben valós készletek formájában is piacra dobott Island Xtreme Stunts célközönségnek, a 6-12 éves korosztálynak szánják. Számukra biztosan nem okoz problémát az sem, hogy a többjátékos mód teljes egészében hiányzik a programból, ami pedig jó néhány a gép ellen vívott kaszkadőrpárbajt vagy versenyt érdekesebbé tudna tenni. A részletesen kidolgozott programot és a megújuló ötlettárhoz mindig rugalmasan alkalmazkodó szigetet elnézve biztos vagyok benne, hogy Pepper kalandjai mindaddig folytatódni fognak, amíg lesznek hatévesek és apu vagy a bátyus odaengedi őket a konzolhoz néhanapján.

Schuerue
schuerue@ipma.hu



MELLETTE
- Megépíthető valódi készletek a LEGO repertoárján, nagyon „legós" környezet
- Változatos stílusú feladatok

ELLENE
- Nem túl széles célkorosztály
- Hiányzik a többjátékos mód
- Nem menti a kaszkadőrmutatványokat

PEREPUTTY
- Island Xtreme Stunts — *LEGO interactive*
- LEGO Creator — *LEGO interactive*
- LEGO Island 2 — *LEGO interactive*

ÖSSZETEVŐK

GRAFIKA	62
HANG	73
SZAVATOSSÁG	70

ÍTÉLET: 66

1 játékos | PAL | WWW.LEGO.COM

A HÁLÓZAT CSAPDÁJÁBAN



■ Kipróbáltuk az Xbox Live!-ot

Egyes elemzők szerint 2010-re a konzolokkal internetezők száma elérheti a százmilliót – nem véletlen, hogy a legtöbb cég megpróbál ebből az óriási tortából minél nagyobb szeletet kihasítani. Igaz, a Nintendonál egyelőre nem látnak fantáziát a dologban, de mind a Sony, mind a Microsoft hatalmas összegeket költ a dologra. Az előbbi rendszer kipróbálására sajnos várnunk kell még pár hónapot, de a tavalyi év végén, mintegy karácsonyi ajándékként elért hozzánk az amerikai Xbox Live készletünk, így az ünnepeket bősz lövöldözéssel és száguldással tölthettük – természetesen az interneten keresztül.

A kapcsolódás

A legfontosabb kérdés, hogy mire is van szükségünk ahhoz, hogy játszani tudjunk? Először is kell egy – nem módosított (egész pontosan: modchippel NEM felszerelt) – Xbox és az Xbox Live-készlet (ebben benne van a szükséges szoftver, két játékdemó, valamint a mikrofon-fejhallgató), eztán egy adag eredeti játék, no meg egy szélessávú internet-hozzáférés. Az első három ugye egyértelmű, az utóbbival viszont lehetnek gondjaink, kis hazánkban egyelőre ugyanis az ilyesmi nem mindennapos dolog. Igaz, manapság már minden távközléssel foglalkozó cég kínál ADSL, vagy annál is gyorsabb elérést, de ezek közel sem mindenütt elérhetőek – még a fővárosban is vannak fehér foltok, nem is beszélve az ország más helyeiről, kisebb településeiről. Ha azonban rendelkezünk ilyennel, akkor egy egyszerű hálózati kábellel össze kell kötni a kábelmodemet (amit ugye az internet-hozzáféréssel együtt kaptunk a szolgáltatónktól) az Xbox-szal, és már készen is van a dolog fizikai része. Ha újfent a PC-n szeretnénk netezni, akkor elég átdugni a kábelt – igaz, egy hubot közbeiktatva meg lehet oldani a párhuzamos használatot is, de ennek nem sok gyakorlati jelentőségét látjuk.



Ha rendelkezünk a fenti cuccokkal és összekapcsoltuk konzolunkat a kábelmodemmel, illetve azon keresztül a szolgáltatóval, akkor még hátra van egy cirka ötperces bíbelődés. Először az Xbox Live felmásolja a szükséges adatokat a gép merevlemezére, és így a főmenüben megjelenik ez az opció is. Ezt követően regisztrálni kell magunkat – meg kell adni a huszonötjegyű egyedi kódot, a nevünket, elérhetőségeinket, valamint a címünket. Az utóbbival akadt egy kis problémánk, ugyanis Magyarország természetesen nem szerepelt a támogatott országok listáján, az „Other countries" opció pedig kedvesen közölte, hogy várjuk meg, amíg a mi területünkön is beindul az Xbox Live. Így aztán mit volt mi tenni: hazudtunk, az Egyesült Királyságot írtuk be tartózkodási helynek (további három izgatott percet töltöttünk egy angol irányítószám felkutatásával). A következő lépcsőfok szintén vicces volt, ugyanis a hitelkártyaszámunkat tudakolta a masina, bizonyítandó, hogy elég idősek és érettek vagyunk az online játékhoz (no meg hogy legyen honnan levonni egy év múlva a következő évi költséget). Erre nem készültünk fel százszázalékosan: vad telefonálásba kezdtünk, de végül sikerült meggyőzni valakit, hogy nem Ferrarit akarunk venni a kártyájával... (Mellesleg mindenkinek, akit illet: olcsón eladó egy tűzvörös F355, öt éves, jobb eleje kicsit törött). Egyelőre csak a Visa, a MasterCard és az American Express kártyákat támogatja a rendszer. A végső lépés már csak a – meg nem változtatható – felhasználónevünk (ez az ún. Gamertag) megadása volt, és már készen is voltunk. Minden más technikai dolgot, beállítást magától végez el a gép, nekünk esetleg csak annyi lehet a feladatunk, hogy az internetelérésünk jelszavát megadjuk. Az egész tényleg csak öt percig tartott, aminek nagy részét az irányítószám- és a hitelkártya-hajkurászás tette ki; ennél egyszerűbben tényleg nem nagyon lehetett volna megcsinálni a bejelentkezést.

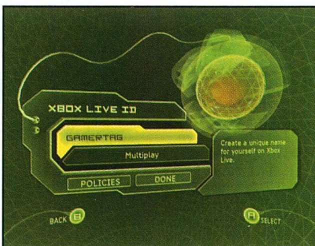


A következő fontos dolog a fejhallgató, aminek a vevőjét a kontrollerbe kell helyezni, a szerkezetet pedig a megadott módon a fejünkre (elsőre meglepőnek tűnt az elrendezés, de közel egy hónapnyi használat után bátran kijelenthetjük, hogy kényelmes). Sasa ugyan kifogásolta az alig másfél méteres zsinórt, de ha valakinek játék közben ennél távolabb van a feje a kezében levő kontrollertől, annak valószínűleg úgysem ez a legnagyobb gondja. A készüléken van egy hangerő-szabályzó, illetve egy elnémító gomb, amit megnyomva kikapcsolhatjuk a mi mikrofonunkat, így lehetőségünk nyílik például a telefonálásra, vagy a körülöttünk levőkkel való beszélgetésre. A mikrofont optimálisan elhelyezve (két-három centire a szánktól) nem hallatszik be a szuszogásunk, viszont érthetően lehet hallani – mintha csak telefonálnánk. Kipróbálás előtt nagyon örültünk a voice masking lehetőségnek, ami azt jelenti, hogy a hangunkat a többiek eltorzítva hallják. Sajnos a gyakorlatban ez nem nagyon működik, mert néhány teljesen érthetetlen brummogássá teszi beszédet, mindössze néhány marad érthető (például a gyerekhang, vagy a „big guy" fantázianevű), ezért ezt nem érdemes használni. Csak mellékesen jegyzem meg, hogy minden online játszható játékban használhatjuk a mikrofont, tehát ez nem csak olyan helyen használható kütyü, amit maga a játék is támogat. (PS2-n egyelőre csak a SOCOM-ban lehet használni)

A lehetőségek

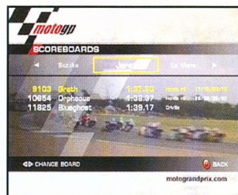
Ha már tényleg minden kész (az Xbox már online állapotban van és felszereltük magunkra a fülest), akkor már csak egy játékot kell behelyezni a masinába és indulhat is a versengés. Minden Xbox Live-játék hasonló funkciókkal rendelkezik, például mi is csinálhatunk egy szervert, ahová a többiek kapcsolódhatnak. Ilyenkor mi adhatjuk meg a meccsek minden jellemzőjét a pályáktól és a játékosok maximális számától kezdve egészen a legapróbb dolgokig, amit csak

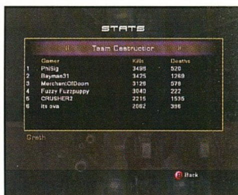


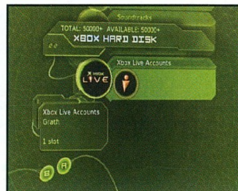














a fejlesztők kitalálták (a MotoGP-ben például beállíthatjuk, hogy a szimuláció hány százalékos legyen, a Ghost Reconban pedig, hogy hányszor éledhetünk újjá). Ha nem akarunk ilyenekkel tököröszni, akkor jön jól a Quickmatch opció, ami minden várakozás nélkül berak minket egy más által készített szerverre – itt csak azt kell megadnunk, hogy milyen játékmódot akarunk. Ha megvan a pontos elképzelésünk arról, hogy milyen játékot szeretnénk játszani, akkor nem kell vaktában nekivágni, hanem az Optimatch lehetőséggel beállíthatjuk, hogy mit szeretnénk (például a MotoGP-ben kereshetünk olyan szervert, ahol minden futam hat körből áll, az emberek nagy része németül beszél, és az ütközések ki vannak kapcsolva). Ilyenkor megkapjuk az ilyen típusú szerverek felsorolását, és már csak ki kell választanunk a nekünk tetszőt. Akár mi csináltunk szervert, akár csatlakoztunk egyhez, a váróterembe – ez a lobby – kerülünk, ahol már szabadon beszélgethetünk a többiekkel, megejthetjük beállításainkat (például a MechAssaultban kiválaszthatjuk a mechünket, illetve azt, hogy melyik csapatba akarunk tartozni). Ha a szerver gazdája úgy dönt, hogy minden rendben van, akkor elindítja a játékot, és innentől kezdve már mindenki a saját tehetségére van bízva.

Szintén hasznos tulajdonsága a rendszernek, hogy a szimpatikus egyéneket kinevezhetjük barátainknak, és ezentúl akármikor bejelentkezünk, megnézhetjük, hogy éppen mit játszanak, sőt, akár be is csatlakozhatunk hozzájuk, vagy éppen meginvitálhatjuk őket. A MotoGP-ben ez már odáig „fajult", hogy vagyunk páran, akik mindig együtt játszunk, és jókat dumálunk. Arra is van mód, hogy a nekünk nem tetsző egyéneket elnémítsuk (egyszer találkoztam egy őrülttel, aki sípal a szájában játszott, és folyamatosan fújogatta...), de akár jelenthetjük is, ha csúnyán beszél, csal, ordenáré a Gamertagje vagy „csak" rombolja a játékot (például Ghost Reconban poénból lelövi a csapattársait, vagy a MotoGP-ben visszafelé járva a pályákat levadássza a többieket). Az persze más kérdés, hogy ez mennyire hatásos, mindenesetre volt már, aki egy fórumon azért panaszkodott, hogy egy hétre letiltották a hálózatról.

Ezenfelül természetesen az egyes fejlesztők kitalálhatnak szinte bármit, a Microsoft – saját elmondásuk szerint – nyitottan fogadja az ötleteket. A sportjátékokhoz hetente-havonta jelennek meg az újabb és újabb összeállítások, sérülési listák, a Splinter Cellhez márciustól új pályákat lehet letölteni, a MechAssaultban pedig már most új mechek és játékmódok elérhetők.

A játékok

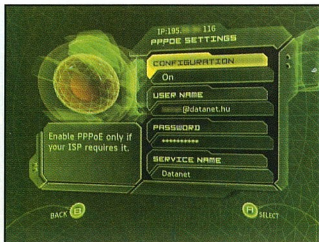
Természetesen jó játékok nélkül egy fabatkát sem ér az egész, de szerencsére már az első körben is nagyszerű programok jöttek ki, a 2003-as esztendő pedig még többet ígér (csak néhány példa: Halo 2, RalliSport Challenge 2, Counter-Strike, Star Wars Galaxies). Az Xbox Live induló készlethez szerencsére jár két játékdemó is, az egyik a szörnyű Whacked! (idióta karakterek ütik egymást egy csúnya arénában), a másik viszont a már sokat említett MotoGP Online. Ezzel alapból három pálya játszható minden gond nélkül, de ha csatlakozunk egy szerverhez, ahol más pályák vannak, akkor azért ott is versenyezhetünk. (Igaz, csak szellemként, tehát nem kapunk pontokat, nem érünk el helyezést, viszont az eredményünket azért feljegyzi a program, ráadásul könnyebbséget jelent, hogy éteri mivoltunknak köszönhetően nem ütközhetünk össze a többiekkel.) A pályákat úgy tudjuk megnyitni, ha az eredeti – tavaly májusban megjelent – MotoGP-ben jól szerepelünk a Grand Prix-sorozatban (talán nem csoda, hogy rengetegen vették meg az eredetit – jól sikerült a reklámfogás). Általában mindenhol hamar összejön a 16 versenyző, így a pályán mindenkit egy ember irányíthat – minden eddig tapasztaltnál élvezetesebb versenyeket nyújtva. Már az is sokkal izgalmasabb, ha a tizedik helyért küzdünk valakivel, hát még ha a dobogó legfelső pozíciójáért! Így játszva rendkívül gyorsan megtanulhatunk vezetni, hiba nélkül végigmenni a pályákon. Ráadásul mindezt úgy, hogy közben dumálhatunk a többiekkel, elküldhetjük melegebb éghajlatokra azt, aki kilökött minket, vagy éppen kuncoghatunk, ha sikerült bosszút állni. Pazar munka, csillagos ötös, a legélvezetesebb Xbox Live-játék!

A másodikként kipróbált program az előző számunkban kivesézett MechAssault volt, és bizony itt sincs okunk sok panaszra. Igaz, eredetileg nem volt benne sok játékmód, de a kínálat folyamatosan gazdagszik. A legnépszerűbb persze a Deathmatch, illetve a kétcsapatos Team Deathmatch, ahol várakozásunkkal ellentétben nem csak a nagy mechek jutnak szerephez, hanem a kisebbek is (a legtöbben persze Mad Catet használnak). Kisebb gond, hogy egy-egy menet végeztével a program kivág minket a szerverválasztó-menübe, így tehát nem alakulhat ki egy jó kis csapat, de ezt hamarosan kijavítják. Szintén előfordult párszor a korai időkben, hogy a játék megkezdésekor egyvalakit kihajított a program, de az utóbbi héten ilyet már nem tapasztaltam.

Természetesen a Ghost Recont is kipróbáltuk, és itt sajnos akadtak komoly gondok. Nevezetesen az, hogy valamit elbaltázhattak az online kód megírásakor, mert eleinte nem fogunk találni olyan szervereket, amikhez csatlakozhatnánk. A megoldás az, ha Optimatchben kitágítjuk a keresést (nem adunk meg konkrét játékmódot, és 1-16 játékosra keresünk rá), ilyenkor azért találunk eleget. A tapasztaltakról bővebben is olvashatsz a tesztben, de azt itt is kiemelném, hogy a kooperatív játékmód hat emberi játékossal, folyamatos beszélgetéssel, tervezgetéssel (és teljes képernyőn) a legklasszabb játékélményeim közé tartozik.

Az Xbox Live várakozásainkon felül teljesített, hiszen már a kezdeti játékokkal is sok tucat órát töltöttünk el, a regisztráció a lehetőségekhez képest a legegyszerűbb, és rengeteg hasznos lehetőség (barátok szerzése, toplisták megtekintése) várt ránk. Minden játék teljesen folyamatosan ment (néhány népesebb Ghost Recon partiban tapasztaltunk csak lag-et, azaz szaggatást), mintha csak gépek ellen játszanánk. Ez az egy hónap is meggyőzött arról, hogy a játékok jövőjében egyre nagyobb szerepet kapnak az online lehetőségek, és csak remélni lehet, hogy nálunk is egyre többen próbálhatjátok majd ki. Addig meg tessék fűzni a családot, hogy a szélessávú internet-elérés legalább olyan fontos, mint a napi betevő falat!







Logitech Cordless Controller

Gyártó: Logitech

A PC-s körökben már szinte az idők kezdete óta jelen lévő, s „egér-gyárosként" elég jó hírnevet szerzett Logitech az utóbbi években lendületesen szélesíti termékpalettáját. A sorra megjelenő kütyük elsöprő többsége persze a beviteli-, mutató- és játékvezérlő eszközök kategóriájába tartozik. Ez utóbbiakkal a PC-s piac mellett a konzolbirodalomba is elkezdtek beóvakodni. A viszonylag szerény PlayStation2-eszközkínálatuk legújabb (második) darabja egy drótnélküli irányító, amit volt szerencsénk vendégül látni szerkesztőségünkben néhány próbanap idejére.

Az eredeti kontrollerre csak nyomokban emlékeztető alakjáról a képek sokkal szebben beszélnek. Úgy a mérete, mint az alakja alapján szerintünk inkább Xbox-ketyerének néz ki, fogásával, a felület tapintásával pedig elégedettek voltunk – különösen jó a kontrollert alulról támasztó ujjaknak kiképzett mélyedés. Annak ellenére, hogy az analóg karokat nem borítja kis gumisapka, szolidan rücskös és homorú tetejükben kényelmesen és biztosan megül a hüvelykujj (habár azért a DualShock2 után szokni kell). A méretét viszont csak a favágók és nőgyógyászok (és egyéb lapáttenyerű szakmák művelői) találhatják kicsinek. A nagyobb kiterjedésű újságírók kezébe kényelmesen illeszkedő darab az ifjabb játékos korosztálynak némileg túlméretezett, és így már kicsit kényelmetlenné válik az egyébként szimpatikusan nagyra formált L és R gombok kezelése. A robosztus méret már önmagában is tartósságot sugall, amit a helyenként átlátszó kék burkolat alól előcsillanó fém alkatrészek csak erősítenek. A négy ceruzaelemmel feltöltött irányítót kézbe kapva a jelentős súlynak köszönhetően pedig végképp eluralkodik a játékoson az elpusztíthatatlanság érzete, hovatovább akár támadófegyverként is használható. Kimondott töréstesztnek persze nem vetettük alá, de az elsőre meglepő súlytól sem kapott senki izomlázat, még hosszasabb játszadozás alatt sem.

A drótnélküliség előnye viszont pillanatok alatt érezhető volt: a korántsem terem-méretű szerkesztőségi szobában nem képezett botló-akadályt a kábel, és játszi könnyedséggel lehetett továbbpasszolni még akkor is, mikor több külsős kolléga gyűlt egybe. Megbízható működési távolságként hat métert ad meg a gyártó, saját kísérleteink szerint ennek a dupláját is teljesíti. (Az viszont már egy másik kérdés, hogy olyan messziről kicsit bajos látni a TV-t, így ezt kihasználni jobbára csak projektorral lehet.) Működése teljesen olajozott, frekvenciáját nem zavarják a mobiltelefonok sem, így egyetlen hibás gombnyomást, rosszul jelzett irányt nem tapasztaltunk. Visszafelé szintén jól jönnek a parancsok: ha olyan játék kerül a konzolba, ahol értelme is van bekapcsolni a rezgést, nem kell lemondani az irányító ficergése jelentette élményről sem. Mivel az egymáshoz hangolt kontroller-adóvevő párosok automatikusan szabad frekvenciát keresnek maguknak a 2.4GHz tartományban, így akár 8 vezérlő is működhet egymás közelében, mégsem kavarodnak össze az egyes játékosoktól érkező jelek.

Leírása szerint a négy elemmel legalább 50 játékórát kell teljesítenie. Majdnem biztos, hogy az alapvető probléma a „Made in Poland"-felirat volt az elemeinken, de nálunk olyan 35-40 óránál már kezdett erősen gyengélkedni. Az energiatakarékossághoz azért hozzátartozik, hogy a félretett vezérlő kikapcsolja önmagát és az első gombnyomás (az analóg karok mozdítása nem hatja meg) után egy-két másodperccel lesz valóban üzemkész.



Game Boy Advance SP

Gyártó: Nintendo

Várható bruttó fogyasztói ár: Kb. 32.000 Ft

Decemberi számunkban beszámoltunk azokról a híresztelésekről, amelyek egy továbbfejlesztett GBA közeli megjelenéséről szóltak. Nos, meglepő módon a pletykáknak igaza lett, és január 7-én a Nintendo bemutatta az SP (Special Project) utónévvel ellátott új verziót.



Három ponton változott lényegesen az eredeti modell, melyek közül elsőként a teljesen átalakított, immár futurisztikus külső tűnik fel. A felhajtható képernyő, és az ezüstszínű modell fémborítása mintha egy kis laptopot, vagy DVD-lejátszót takarna. Az első vélemények megoszlanak a kinézetéről, mindenesetre nekünk tetszik, ráadásul összecsukva a képernyő védve van minden karcolástól. (A megváltozott alak miatt nem lehet fejhallgatót használni vele, ami azért nem szép húzás...)



A második változtatás, hogy immár van háttérvilágítása a gépnek. Még igen kevés külső fényforrás esetén is tökéletesen játszhatóvá válnak a sötét programok is. Ezzel kapcsolatos a harmadik változtatás: elhagyták az elemeket az SP-ből, ezek helyett egy lítium-ionos akkumulátorral működik, melyet a gép hátuljába kell illeszteni. A Nintendo közlése szerint bekapcsolt háttérvilágítással 10, míg ezt kikapcsolva 18 óráig bírja az aksi, amit egyébként három óra alatt lehet feltölteni.

A méretei kinyitva szinte megegyeznek egy elfordított GBA-éval, de a gombok azért közelebb vannak egymáshoz. (A képek alapján talán túl közel is, de a gép kipróbálói egyöntetűen azt állították, hogy nem hogy nehezen használható lenne, de még kényelmesebb is az új gombkiosztás.) A SP tudása, belső felépítése megegyezik a hagyományos GBA-éval, így természetesen kompatibilisek is lesznek (bár az új modell néhány régebbi GBC és GB játékot nem fog vinni). Egyébként az új gép nem túrja ki a régit, eszük ágában sincs azt megszüntetni. A Nintendo szokása szerint több színben készül a masina, első körben ezüst (magasan a legjobb), kék és fekete változatban lesz kapható.

A legfontosabb kérdés persze az, hogy mikor, és mennyiért. Szerencsére ezúttal nem késik hónapokat a szerkentyű, március 28-án jelenik meg Európában, körülbelül 130 eurós áron. Valószínűleg kis hazánkban is hamar kapható lesz – legnagyobb örömünkre.

ELŐZŐ SZÁMUNK JÁTÉKAINAK NYERTESEI

Harry Potter-játék:
A helyes megfejtés: **Harry Potter Roxfortban a Griffendél (Griffendale) házhoz tartozik.**
Harry Potter PS2-játékot nyert:
Gyarmati István, Csenger
Harry Potter Xbox-játékot nyert:
Futó Dominika, Budapest

Mario Party 4-játék:
A helyes megfejtésnél elfogadtuk a **Luigi's Mansiont**, és a jövőben megjelenő Mario-játékokat is.
Mario Party 4 GC-játékot nyert:
Adler István, Tolna

NHL 2003-játék:
A helyes megfejtés: **Az angol szakzsargonban a cselezést „deke"-nek hívják.**
NHL 2003 PS2-játékot nyert:
Varga Mária, Bük
NHL 2003 Xbox-játékot nyert:
Kiss Zoltán, Harsány

Marvel vs. Capcom 2-játék:
A helyes megfejtés: **A képen látható hölgy Jill Valentine a Resident Evil-sorozatból.**
Marvel vs. Capcom 2 Xbox-játékot nyert:
Kovács Klára, Budapest és Ferencz Csaba, Mónosbél

Eternal Darkness-játék:
A kérdés beugratós volt – a helyes megfejtés: **Az Eternal Darkness GameCube-on kívül semmilyen más platformra nem jelenik meg.**
Eternal Darkness GC-játékot nyert:
Demcsák Ferenc, Békésszentandrás



GAME BOY KUCKÓ

YOSHI'S ISLAND SUPER MARIO ADVANCE 3

■ Mario újra a csúcsra jutott

Kiadó/Fejlesztő: Nintendo

A Nintendo kabalája, Mario vitathatatlanul bombaformában van – először jött a Super Mario Sunshine, majd a Mario Party 4, melyekkel rengeteg vidám órát töltöttünk el. Mindezt megkoronázandó, nemrég megérkezett az új GBA-játék is, ami szintén ugyanezzel „fenyeget". A Yoshi's Island eredetileg 1995-ben, SNES-re jelent meg (Super Mario World 2 név alatt), és rögtön hatalmas sikerré vált – ezt most, hét évvel később sikerült megismételnie.

Minden Mario-játék valamilyen úton-módon eltér a többitől, és ez az alapelv a Yoshi's Islandnél hatványozottabban érvényesül. Persze alapjában véve itt is egy ugrándozós platformjátékról van szó, ahol az a cél, hogy eljussunk a pálya másik végén levő kijáratig, ám ezt nem a hagyományos úton kell megtennünk. Minden azzal kezdődik, hogy nem Mariot irányítjuk, hanem hüllő-barátját, Yoshit. A sztori szerint ugyanis egy Magikoopa – név szerint Kamek – megpróbálta elrabolni a csecsemő Mariot az őt szállító gólyától, de csak annyit ért el, hogy a bébi a Yoshik erdejébe zuhant. A jóságos állatkák úgy döntenek, hogy hazaviszik a folyamatosan sivító kölköt, így aztán neki is erednek a nagyvilágnak. A pályákon tehát az a dolgunk, hogy Baby Mariot elcipeljük a kijáratig, és közben megvédjük minden veszélytől. Yoshi tulajdonképpen sebezhetetlen, ha nekimegyünk valamilyen ellenfélnek, akkor mindössze a pelenkás-pirossapkás kisded esik le a hátunkról, és kezd el összevissza repkedni. Ez idő alatt az óra visszaszámol, és mielőtt utolsót üt, fel kell vennünk az összevissza repkedő gyermeket. Tíz másodpercünk van, amit a vigyorgó csillagok segítségével tolhatunk ki fél percre. Ha a mentőakció nem sikerül, megjelenik Kamek, elragadja Baby Mariot, mi pedig buktunk egy életet. Az életvesztés másik – és az esetek 99%-ában fellépő – oka a halálugrás, vagyis ha a furcsa kettőst egy szakadékba vezetjük.

Yoshi szinte mindenre képes, amire a felnőtt vízvezeték-szerelő, tehát a tüskétlen lényeket a hátukra ugrással elintézheti, egy fenékre érkező tottyanással pedig egyes dolgokat bele is passzírozhat a földbe (például a cölöpöket). Emellett ugrásait kicsit meg tudja nyújtani (elképesztően aranyos, ahogy kepeszt a levegőben!), így messzebb szállhatunk, mint egy egyszerű ugrással. Hosszú nyelvének köszönhetően a kisebb ellenfeleket beszippanthatja, aztán lövedékként kiköpheti. Ennél még érdekesebb, hogy a benyelt szörnyek felhasználásával tojásokat készíthet, és ezeket maga után vonszolva bármerre kilőheti. Ezek a falakról párszor visszapattanó lövedékek rengeteg mindenre jók: felszedhetjük vele az érméket vagy az elszabadult Baby Mariot, kitörhetjük vele a kevésbé stabil falakat, bekapcsolhatunk különböző szerkezeteket, na és persze az ellenfeleinket is elintézhetjük velük. Néhol Yoshi átalakulhat járművekké, például felvehet helikopter-, tank- és autó-formát. (Utóbbiak nekem nem igazán jöttek be, de szerencsére ezek a szakaszok viszonylag rövidek.)

A Yoshi's Island elképesztően jól néz ki, stílusos, zsírkrétarajzra hasonlító hátterei, gyönyörűen animált karakterei, illetve a speciális effektjei a valaha készült egyik legszebb GBA-játékká emelik. A SNES-ben egy külön chip kellett a játék 3D-effektjeinek megjelenítéséhez (kidőlő falak, forgó mértani idomok, a spórák megérintésekor tapasztalható homályos látás), de itt mindent alapból megkapunk. A főellenfelek különösen szépek: folyamatosan változtatják alakjukat, összemennek-megnőnek – mindegyik egy külön élmény. A játék hosszára nem lehet panasz, a hat világ mindegyikében nyolc pálya vár ránk, minden negyediken egy főellenféllel. A pályákon különböző dolgok (öt virág, 20 vörös érme, 30 másodpercnyi idő) összegyűjtésével tornázhatjuk fel pontszámunkat, ha mindenhol maximumot érünk el, akkor kapunk egy hetedik világot. Ugyan a játék – néhány bitang durva helyszíntől eltekintve – kicsit könnyebb, mint a SMA 2, de 100%-ot elérni még az első helyen is nagyon nehéz feladat. A GBA egy újabb fantasztikus platformjátékkal gazdagodott, mindenkinek kötelező kipróbálnia!





GRAFIKA	97	98
HANG	90	
SZAVATOSSÁG	90	

ZSEBHÍREK

Advance Wars 2

Készül a folytatása annak a programnak, aminek annak idején 98%-ot adtunk, és még ma is a legjobb konzolos stratégiai programnak tartunk! Sajnos az első információk, illetve képek alapján nagy fejlődést nem várhatunk, de ez talán nem is nagy baj, mert kifogynánk a százalékokból... Mindenesetre a történet folytatásán kívül új egységeket (például a képen is látható lángszórós lépegetőt) és tábornokokat ígérnek.



A Mario-család

A Nintendo a GBA SP felfedésével egyidőben jelentette be, hogy már készül a negyedik Super Mario Advance, és még idén ki is akarják hozni. Egyelőre nem árulták el, hogy ez is egy régebbi játék átirata lesz-e, esetleg egy teljesen új programon dolgoznak – nem tudjuk mire vélni, hogy mi ez a titoktartás. Készül a következő Wario is, mégpedig Wario Ware néven – erről szintén ennyi információnk van, annak ellenére, hogy elvileg még májusban megjelenik.

Splinter Cell

Hah! Az utóbbi idők legjobb Xbox-játéka nem csak PS2-re és GC-re kerül át, de szeretett GBA-nkra is. Egyelőre még nem tudható, hogy mennyit vesznek át az eredeti játékmenetből, az viszont biztos, hogy Sam itt is rengeteg mozdulatot tud előadni. Kicsit félünk tőle, hogy a 2D-s rendszer miatt egy sokkal egyszerűbb, agyatlanabb játékot kapunk, de remélhetőleg a fejlesztők valahogyan elkerülik ezt a buktatót. A grafika mindenesetre látványos, itt is főként az animációkra mentek rá.

Nokia N-Gage

Bár a GBA-t valószínűleg lehetetlen lesz legyőzni (2003 végére akarják elérni az 50 milliós határt) a kézikonzol-piacon, azért próbálkozók mindig akadhatnak. Így lép fel a mobiltelefon-bizniszben körülbelül 40%-kal éllovas Nokia is – ugyanis egyik következő, februárban megjelenő modelljük, az N-Gage erre a piacra készül. Legnagyobb előnye, hogy nem csak játékgép lesz, de egyben telefon is, így más közönséget is megszólíthat. A tudásáról egyelőre csak annyit lehet tudni, hogy bizonyos fokig képes poligonokat kezelni. A Nokia eddig csak egy céget tudott meggyőzni az új platform kipróbálásáról, az viszont egy nagyágyú: a Sega. A játékokat memóriakártyán lehet majd megvásárolni, és a Bluetooth technológiának köszönhetően zsineg nélkül lehet többen játszani.



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Itt nincs babality

Kiadó/Fejlesztő: Midway

Az utóbbi évek egyre kiábrándítóbb Mortal-termése után a Midway végre kiköszörülte a csorbát a Deadly Alliance-szal. Tesztünket a nagy konzolos verziókról pár oldallal előbb olvashattad, de a fejlesztők a GBA-tulajokat sem hagyták ki a szórásból. Ezt hallva érzéseink kissé vegyesek voltak, mert a MK Advance egyike volt a Game Boy Advance leggyengébb játékainak – nálunk 35%-ot kapott, és talán még így is túlértékeltük. Szerencsére az azt készítő csapatot kirúgták, és a Midway egyik belső brigádja vette át a munkát. Azt okosan észrevették, hogy felesleges lenne megpróbálkozni egy 100%-os átirattal, inkább a GBA tudásának megfelelő játékot készítettek. Az ottani 23-mal ellentétben 12 karaktert vezethetünk harcba, akik közül alaphelyzetben Scorpion, Sonya, Kung Lao, Jax, Frost, Kenshi és Li Mei választhatóak. A többieket (Kano, Kitana, Shang-Tsung, Sub-Zero, Quan Chi) csak akkor vásárolhatjuk meg, ha elegendő pénzt gyűjtöttük össze harccal. Eltörölték a konzolverziók sokféle valutáját, itt kizárólag aranyérméket kapunk. A meccsek között feltűnnek az ismerős Test Your Might/Sight minijátékok, amelyek teljesítésével komoly összegeket akaszthatunk le. A Kryptben 120 koporsót nyithatunk ki, melyekben általában új kosztümöket kapunk az egyes karakterekhez (ez cseppet kiábrándító, mert csak a nadrágjukat vagy a felsőjüket színezték át). Van azonban néhány koporsó, amiben a rejtett karakterek bujkálnak (AB, AI, BD, EO, FF), esetleg pályák, vagy új játékmódok lapulnak (AE, BI, BJ, BO, CO, HB, HG, HH).

A kezelést persze kicsit le kellett butítani, például mindössze két különböző stílusa lehet a karaktereknek, a fegyveres támadások, mint speciális kombók jelennek meg. A mozdulatokat általában egy-két irány, illetve egy támadó gomb együttes lenyomásával hozhatjuk elő. Vannak kivégzések is, amik ugyan nem túl látványosak, de azért még mindig jó érzés szó szerint széttépni ellenfeleinket. Mindenki körülbelül 10-15 támadást ismer stílusonként, ehhez csatlakoznak a speciális mozdulatok, így aztán nem panaszkodhatunk arra, hogy egy kaptafára mennének a küzdelmek.

Ezek egyébként igen látványosak, köszönhetően a tetszetős grafikának. Technikailag ugyan nem 3D-sek a pályák, a különböző effekteknek köszönhetően azonban így érezzük. Ráadásul megtartották a konzolos verziók szabad mozgását, így könnyedén ellenfelünk háta mögé kerülhetünk. Egy-két helyszín padlóján még tükröződnek is a karakterek! Igaz, néhány pálya elég pixeles, és a karaktereknél is láttunk már jobbat, de a MKA óta így is nagy a fejlődés. Szerencsére nem kell jelszavakkal bíbelődnünk, három profilt készíthetünk, melyekhez még statisztikák is tartoznak. Természetesen két gépen, két kártyával ketten is játszhatunk, sőt, akár pénzben is fogadhatunk.





GRAFIKA	85	84
HANG	90	
SZAVATOSSÁG	95	

JAZZ JACKRABBIT

Még zöldfülű

Kiadó: Jaleco **Fejlesztő:** Game Titan

A Jazz Jackrabbit talán az egyetlen olyan népszerű platformjáték, amely eddig kizárólag számítógépen jelent meg. A zöld nyúl, Jazz, eddig két játékban tűnt fel, mindkettőt az az Epic készítette, akik most az Unrealokat pátyolgatják – tőlük vette meg a jogokat a Jaleco.

A Jazz játékmenete leginkább talán a Sonicéhoz hasonló, hiszen ez is igen gyors, egy másodpercre sincs megállás. Jazz összesen huszonnégy helyen mentheti meg a világot, de céljai között legalább ilyen fontos, hogy minél több zöldhasú bankót szedjen össze. Nyulunk túl sok képességgel nem rendelkezik, a lövésen és az ugráson kívül mindössze füleivel helikopterezhet. Ez igen hasonló a Rayman-féle repüléshez, egyrészt az ugrás távolságát nyújthatjuk meg vele, másrészt pedig a nagy magasságokból való lepottyanás káros hatásait semlegesíthetjük vele (e nélkül pár másodpercre összelapulunk, és így szabad prédái vagyunk az esetleg körülöttünk császkálóknak). Ellenfélként egyébként a legkülönfélébb robotok és szörnyek támadnak ránk, rögtön az első pályán például egy agresszív kaméleon-falka lehűtése lesz a célunk. A pályák meglehetősen egyszerűek, például a bezárt ajtók kulcsa mindig valahol a környéken van egy szörnynél, a kapcsolók megpiszkálásakor pedig egy videó is mutatja, hogy mit nyitottunk ki. Az összeharácsolt pénz természetesen felhasználható vásárlásra: az egyes világok között, űrhajónkon vehetünk új mordályokat, valamint lőszert. Összesen hatféle fegyverhez lesz szerencsénk, forgathatunk lángszórót és lézerpuskát is.



Az egyjátékos-módban 24 pálya vár ránk, amit magasabb nehézségi fokon igen sokáig tart bejárni. Ellenfeleink ugyanis a szükségesnél szemetebbek. Ugyanolyan gyorsan lőnek, mint mi, ráadásul hiába próbálunk cselezni az ugrásokkal vagy a lehasalással, nem megyünk velük semmire, mert lemásolják a taktikánkat. Pont ezért lesz fontos bejárni minden zugot a pályán, mert a gyógyító csomagok (valamint a tíz dollárt jelentő, bankóval teli kosarak) általában kicsit rejtve találhatók. Szerencsére van többjátékos-mód is, ahol egy kártyával küzdhetünk egymás ellen (ehhez a pályákat a történet során nyithatjuk meg). Ha több példányunk van a programból, akkor feltárul a CTF-mód is.

A Jazz Jackrabbit legnagyobb balszerencséjére együtt érkezett meg a Yoshi's Islanddal és a Metroid Fusion-nel – előbbi a platformrészekben, utóbbi pedig az akciórészekben múlja felül, ráadásul kategóriákkal. Persze ez sem rossz, főként a fiatalabbaknak nyújthat több örömet, de a másik két program jóval összetettebb.

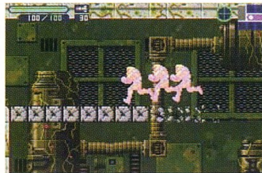


GRAFIKA	75	73
HANG	60	
SZAVATOSSÁG	70	

METROID FUSION

■ **Rövid, de finom**

Kiadó/Fejlesztő: Nintendo





Előző számunkban olvashattatok már egy bővebb kitekintést a Metroid-sorozat világáról, ezért most nem mennék ebbe bele bővebben. Mindössze annyit jegyeznék meg, hogy a Fusion a sorozat időrendbeli folytatása, tulajdonképpen ott kezdődik, ahol az 1994-es Super Metroid befejeződött (nem véletlen, hogy a kezdőképernyőn a „Metroid 4" felirat látszik). Sikerült kiirtani a Metroidokat, de amikor elkapták az utolsót, hősünket, Samust megtámadta egy furcsa létforma, ami a Metroid teteméből szabadult ki. Később kiderült, hogy ez egy parazita, amit a tudósok sokatmondóan X-nek neveznek el (jaj!). Ez elkezdi belülről csócsálni Samust, és csak az utolsó pillanatban sikerül megmenteni a fejvadásznőt – mégpedig egy Metroid-szövetből készített szerrel. Ez ugyan kipurgálja a hölgyet, ám a két adag idegen szövet hatása alaposan helyben hagyja – páncéljának jó részét sebészileg el kell távolítani, és az ideiglenes toldások-foldások következtében nem csak bazári színskálát ölt, de minden speciális képességét és fegyverét is elveszti. Igaz, végleg immunis lett az X parazitára. Azonban a leműtött páncéldarabjain valahogy elszaporodnak az X-ek, és az űrállomás egyre nagyobb veszélybe kerül. Persze azért még nem kell leírni a kisasszonyt, standard puffogtatójával is megpróbálja megakadályozni a még nagyobb bajt. Ehhez az űrállomás hat szektorát kell bejárnunk, mindenhol pár hatalmasra nőtt, csak teljes koncentrációval legyőzhető főellenféllel akadunk össze, valamint egy titokzatos alakkal, akit a játék végén tehetünk hidegre.
Maga a játék szinte semmit nem változott '94 óta, ugyanúgy egy oldalra scrollozós akciójáték, amit Samus különleges képességei (remélem nem árultam el nagy titkot azzal, hogy végül mindent visszaszerzünk), illetve a nagyszerű pályatervezés emel ki a hasonló programok tengeréből. Ahogy egyre több régi képességhez jutunk (csak egyet említve: átalakulhatunk golyóvá, amivel a szűk helyeken is átbújhatunk), úgy érdemes visszakódorogni a már felfedezett pályákra, rengeteg titkos, vagy egyszerűen csak eddig zárt termet találhatunk így. Talán a legfőbb változás, hogy fegyverünket, illetve életerőnket ezentúl nem a pályákon heverő ikonokkal tölthetjük fel, hanem a kinyuvasztott ellenfelekből kiszabaduló X-ekkel. Van egy új mozdulat is: megkapaszkodhatunk a szegélyekben, így további területeket fedezhetünk fel.
Noha a grafika távol áll a kiemelkedőtől, az ellenfeleink, és főleg a nagyobb lények között akad pár kifejezetten impresszív darab. Sajnos a hátterek elég gyengék lettek, sok helyütt csak az árnyalat változik és ugyanazokat a darabokat használták a pálya felépítéséhez. Ellenben a zenék nagyon el vannak találva, csakúgy mint a sorozat eddigi részeiben (ez talán nem véletlen: ugyanaz az úriember komponálta őket). Legnagyobb hibája azonban a programnak, hogy túl rövid – a végigjátszása nyolc óránál tovább senkinek sem fog tartani.

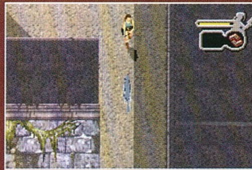


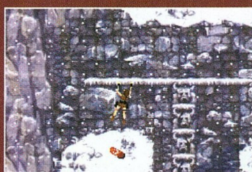
GRAFIKA	75	88
HANG	85	
SZAVATOSSÁG	70	

TOMB RAIDER THE PROPHECY

■ **A pixelmellek már nem a régiek**

Kiadó/Fejlesztő: Ubi Soft





A mostanában hosszabb szünetet tartó Croft kisasszony (ha hinni lehet az Eidosnak, akkor még februárban megjelenik a PS2-es rész) már régóta kínozza hiányával a bájaiért lelkesedő játékosokat. Szerencsére ők most kicsit felüdülhetnek, lévén megjelent a GBA-változat. Számunkra igen meglepő volt, hogy ezt nem az Eidos gondozza, ráadásul még a Core-nak sincs hozzá semmi köze (a két korábbi kézikonzolos, GBC-re kiadott fejezetet ez a duó készítette, miként a sorozat többi részét is). Helyettük a Ubi Soft, illetve az ő olasz csapatuk esett neki a munkának.



Sutba vágták a GBC-s részek oldalra scrollozó megoldását, és egy döntött kameranézetet alkalmaztak. Így a tájon szabadon rohangálhatunk Larával, kis túlzással (rendben, nem olyan kis túlzással) azt is mondhatnánk, hogy olyan, mintha a PSX-es részekben fix kamera lett volna. A sztori nem rosszabb, mint az eddigi részeké, ami persze azok nem túl magas színvonalából is következik. Kedvenc régészlányunk ezúttal Ezékiel könyvét böngészve bukkan a borzalmas jóslatra, miszerint az ezredforduló pillanatában a Föld megsemmisül – ilyenkor jön a kötelező „hacsak" szócska, tehát: – hacsak valaki össze nem szedi a három varázserejű drágakövet. Ezeket – kell-e mondanunk? – az ősi népek vermekkel, csapdákkal és farkasokkal benépesített sírokba rejtették, ezekbe kell bemerészkednünk. Lara szinte mindent tud, amire korábban is képes volt: ugrik, szökken, létrán mászik, rúdon csúszik, megkapaszkodik a kiszögellésekben, és persze rengeteget lövöldözik is. Főként farkasokat és csontvázakat szed le, de néhanapján ránk ront egy erőteljesebb, ide-oda teleportálgató szellem is. Szerencsére van automata célzás, sőt, egy kicsit túlzásba is vitték ezt a dolgot. Ugyanis ha van valami ellenfél a környéken, akkor folyamatosan felé fordulunk. Így aztán a legtöbb ellenfelet sérülés nélkül ki lehet nyírni úgy, hogy ha ugrálva hátrálunk, és persze közben szórjuk a golyókat. A lövöldözés mellett időnk legnagyobb részét a kapcsolók megtalálása (aktiválás után egy kis videó megmutatja, hogy mi változott), illetve az ugrándozás fogja kitölteni.
Bár a játék 28 helyszínén viszonylag könnyen megtalálhatjuk a továbbvezető utat, érdemes mégis mindent alaposan átkutatni, mert a rejtettebb helyeken rengeteg elsősegélycsomagot, illetve lőszert találhatunk.
Sajnos a grafika eléggé közepes, Lara alakján például semmi részletet nem lehet kivenni, és ellenfeleink is meglehetősen ócskán festenek. Az árnyékolás viszont nagyon tetszett, ilyet még nem sokszor láttam GBA-n!

GRAFIKA	70	74
HANG	80	
SZAVATOSSÁG	70	

ZSEBHÍREK

■ **Ericsson Red Jade**
A másik mobilos nagyágyú, az Ericsson (akik egyébként igen sok téren összefonódtak a Sonyval) is tervez egy hasonló lépést, bár a Red Jade csak játékgép lesz, telefonálni nem tudunk vele. A gép 2003 nyarán fog megjelenni a piacon, mégpedig rendkívül erős felépítéssel: tudása valahová a PSX fölé és az N64 köré tehető. Itt a játékokat nem boltokban lehet megvenni, hanem letölthetőek lesznek. A képernyő kicsivel nagyobb lesz, mint a GBA-é, és gombokban sem lesz hiány. A mobiltelefonokból átvették az akkumulátor használatát, illetve a Bluetooth technológiát is, tehát itt sem kell kábelekkel veszkődnünk.



■ **X2: Wolverine's Revenge**
Mivel a fejlesztés elhúzódott, a Wolverine's Revenge immár a második X-Men film hivatalos játéka lett, bár a történetnek ahhoz – a szereplőkön kívül persze – semmi köze. Rozsomákkal kell rengeteg pályán átküzdeni magunkat, hogy megszerezzük titokzatos betegségünk vakcináját. Az ellen ezt természetesen nem nézi jó szemmel, többek között Wendigót, Juggernautot és Magnetot is le kell győznünk. A GBA-verzió játékmenete leginkább a szintén activisionös Spider-Manre fog hasonlítani.



■ **Our Sun**
Hideo Kojima első GBA-s játéka a korai pletykákkal szemben mégsem az első Metal Gear (nem a PSX-es, hanem az 1987-es MSX2-re készült) átirata lesz, hanem egy teljesen új program. Ráadásul a mesternek még valami eredetit is sikerült alkotnia (nem véletlenül lett ilyen ismert a neve...), ugyanis az Our Sunban a nap körül forog minden. A kártyán lesz egy kis fényérzékelő, és attól függően, hogy mennyi természetes fényt kap, úgy változik a játék. Lévén vámpírokra kell vadászni, célszerű lesz délben kalandozni, éjjel már sokkal nehezebb dolgunk lesz (állítólag a berendezés meg tudja különböztetni a természetes és a mesterséges fényt).



ZSEBHÍREK

■ **Sega Arcade Gallery**
Yu Suzuki, a legendás Sega-fejlesztő nemrég kapott egy igen rangos elismerést (az AIAS beválasztotta „halhatatlanjai" közé), és ennek örömére egy GBA-válogatás jelenik meg korai játékainak átirataival. Az októberben megjelenő kártyán négy, tényleg legendás játéktermi játék lesz. A száguldós OutRun, az F-14-es pilótafülkéjébe varázsló Afterburner, az első 3D-s lövöldözős játék, a Space Harrier, illetve a Super Hang-On, ahol motorokkal versenyezhetünk.

■ **Kien**
Nyáron kerül a boltokba a GMX első játéka, egy fantasy környezetben játszódó akciójáték, ahol azért RPG-elemek is lesznek. Bár a Golden Sun 2 is akkorra esedékes, a fejlesztők szerint ők annál sokkal jobbat készítenek (khm... majd meglátjuk). A programban vagy egy harcost, vagy egy papnőt kell irányítanunk, összesen 23 szinten át, hogy végül megküzdjünk a Gonosz Erők Vezetőivel (azért ennél talán a Golden Sun 2 összetettebb sztorival fog rendelkezni). A közelharc mellett rengeteg különböző varázslatot is elsajátíthatunk, ráadásul mágikus tárgyakat is felszedhetünk.



■ **Demon Hunter**
Német fejlesztőktől érkezik ez a leginkább a PC-s Diablókra hasonlító akció-RPG, melyben nyolc világot kell megtisztítanunk a gonosztól. Itt is véletlen-szerűen generált labirintusokat kell bejárnunk, sőt, a felszín is minden alkalommal változni fog. További hasonlóság, hogy ha végigvittük a kalandot (kitaláljátok? egy démont kell leölni), akkor a feltápolt karakterekkel újra nekivághatunk egy nehezebb fokozaton. Rengeteg varázstárgy vár ránk, és természetesen fejleszthető képességek – arról viszont egyelőre még nem nyilatkoztak a készítők, hogy hányan lehet majd egyszerre játszani.



■ **Ígéretek...**
Bár a Nintendo megjelenési dátumait illik némi fenntartással kezelni, azért leközöljük a cég 2003-as ígéreteit, legalábbis a legnagyobb durranásokat.

Shining Soul	február
Rayman 3	február
Zelda: Link to the Past	március
Sonic Advance 2	március
Kirby	április
Wario Ware	április
Sim City 2000	nyár
Golden Sun 2	ősz
Advance Wars 2	ősz
Pokémon Ruby/Sapphire	ősz

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

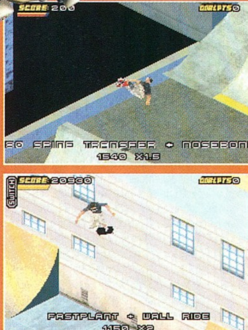
■ **Csak a szokásos... megint nagyszerű!**

Kiadó: Activision Fejlesztő: Vicarious Visions



Ahogy mindig biztosak lehetünk benne, hogy az Electronic Arts minden ősszel elárasztja a piacot játékaival, úgy az sem lehet kétséges, hogy november körül Tony és kompániája is beköszön, megpróbálva átültetni a nagyobb testvérek újításait a kis gépre.

A Tony Hawk 4 legnagyobb újítása ugye az volt, hogy eltörölték a kétperces meneteket, ehelyett időkorlát nélkül gurulhattunk fel és alá a pályákon. Ez itt is így van: immár a járókelők zargatásával juthatunk feladatokhoz, amelyek viszont már időre mennek. Itt sajnos a konzolverziók extra küldetései (például az emlékezetes elefánt-kergetés) nem kerültek át, jórészt a már ezerszer látott feladatokat kell végrehajtanunk. Egyre magasabb pontszámokat kell elérnünk, össze kell szednünk a S-K-A-T-E, betűket, illetve a rejtett kazettát, valamint meghatározott trükköket kell előadnunk. Az egy kombóval összeszedendő C-O-M-B-O betűk összegyűjtése a konzolos verziókban tűnt fel, a GBA-verzióban ezek a legnehezebb feladatot jelentik. A pályákon található Stat-pontokkal a tulajdonságainkat fejleszthetjük, a dolláros bankókkal pedig „megvehetjük" az új pályákat, esetleg az újabb karaktereket vagy deszkákat. Az új mozgások, mint a Spine Transfer (ezzel ugorhatunk át az egymás mögött levő félcsövekre) vagy a flatland trükkök (manual közben előadott nagyon látványos trükkök) nem nyújtják meg sokkal a kombókat. A legmagasabb pontszámok eléréséhez még mindig a grindok és manualok összekombinálása vezet. Lehetőség van arra is, hogy visszaügyeskedjük magunkat egyensúlyi helyzetbe, amennyiben egy félcsőnél elszámoltuk magunkat és nem valami biztonságos, íves talajon landolnánk, hanem mondjuk a betonon (L+R zuhanás közben).



A „nagy" verzióból hat pálya került át ide, jobbára érintetlenül, bár az megfigyelhető, hogy a nagyobb nyílt helyeket eltávolították. A grafika nem sokat fejlődött a Tony 3 óta, bár ez a 3D-s játék így is igen szép egy GBA-tól. Főként az összetettebb trükkök megvalósításán, a piciny karakter tökéletes animációi láttán fogunk csodálkozni! Sajnos a zenék nagyon megsínylették az átiratot, elég kásásan szólnak, és egy ismerős dallamot sem fedezhetünk fel. Ellenben a hangok szinte tökéletesek, az esésektől kezdve a kerekeink csikorgásáig.

Megint fantasztikus lett az új Tony Hawk, de annak tudom csak igazán szívből ajánlani, akiknek nincs meg az előző rész, mert – őszintén szólva – olyan forradalmi változások azért nincsenek. Az újoncok viszont remekül fognak szórakozni, amint kitanulták az eleinte kicsit zavaros kezelést.

GRAFIKA	85	87
HANG	80	
SZAVATOSSÁG	95	

STREET FIGHTER ALPHA 3

■ **Egy régi sztori új köntösben**

Kiadó: Capcom Fejlesztő: Crawfish



A Capcom végeérhetetlen sorozatai közül talán a Street Fighter a legburjánzóbb, valószínűleg már senki nem emlékszik az összesre. Az azonban biztos, hogy a legjobbak között ott van az Alpha 3 ködnevet viselő példány, ami játéktermi gépként, és később DC-n is egyaránt bizonyított. Ennek átirata ez a program, mely már két éve készült (ez GBA-n rettentő nagy idő) a Crawfishnél – érdekes, hogy a munka befejeztével a csapat azonnal feloszlott (persze nem ezért...).

Természetesen nyoma sincs olyan hivságoknak, mint mondjuk a 3D-s pályák, kitérő mozdulatok, vagy poligonokból felépített karakterek. Ehelyett kapunk rengeteg aprólékosan megrajzolt pályát és karaktert, és valami elképesztő mennyiségű mozdulatot. 32 karakter közül választhatunk, akik közül három csak ebben a verzióban kapott helyet. Minden ismerős itt van a korai részekből, de feltűnnek arcok a Final Fightból és a szintén a végtelenséghez közelítő Capcom vs. SNK-szériából. Ezek a figurák mind eltérő módon harcolnak, és egyenként is több tucatnyi támadást eresszthetnek meg. A játék eddigi inkarnációi hat gombot használtak a verekedéshez – külön volt háromféle magasságú ütés és rúgás. Ezt kellett valahogy átalakítani a GBA négy használható gombjára. A megoldás: a közepes támadásokhoz egyszerre kell lenyomnunk az alacsony, illetve magas ütéshez, vagy rúgáshoz tartozó gombokat. Ez egyáltalán nem működik jól, ezeket az akciókat nem sokszor fogjuk használni. Persze, máshogy nem nagyon lehetett volna megvalósítani, tehát ez nem a Crawfish hibája, hanem legfeljebb a GBA tervezőié, akik nem raktak több gombot a masinára. A harcrendszer másik fontos elemét az „izmusok" képezik – ezek egyes stílusokat jelentenek, melyek a durvább kombóknál jutnak szerephez. Az „A-izmusban" harcoló karakter többféle kombót adhat elő, attól függően, hogy a képernyő alján levő csík mennyire van tele. Az „X-izmus" egyetlen hatalmas erejű támadást ad (ha a mérce megtelt), illetve erősíti a sima ütéseink, egyszerűbb kombóink erejét. A „V-izmus" a legtapasztaltabb játékosoknak való, itt mi állíthatjuk össze ezeknek a szupererős mozgásoknak a koreográfiáját.

A harcrendszer lényegesen jobb, mint a GBA-s Mortal Kombatban, viszont hiába van több karakter, egyedül játszva az mégiscsak több élvezetet nyújt. Itt nincs annyi megszerezhető bónusz (mindössze néhány rejtett karaktert bányászhatunk elő), és mivel a nagy kedvencek mind választhatók alapból, ez nem fog sokakat vonzani. Ami kicsit birizgálta a csőrömet, hogy a megszokott opciókat (Time Attack, Survival) nem próbálhatjuk ki alapból, azokat is meg kell nyitnunk. A grafika a szokásos Capcom-stílust hozza: kidolgozott karakterek és hátterek, de az animációk botrányosan gyengék! Persze ez senkit nem érdekel, ha sikerül két kártyát beszerezni; a kétjátékos-mód fantasztikus, feltéve, ha a játékosok legalább nagyjából azonos szinten vannak...

GRAFIKA	90	85
HANG	65	
SZAVATOSSÁG	90	

MULTI PLAY! DVD-BORÍTÓ

HÍREK

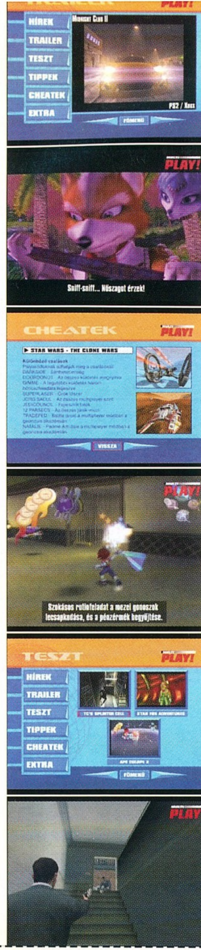
TRAILER
SEA DOGS 2 .... [XBOX]
STAR WARS-JÁTÉKOK .... [PS2, XBOX, GC]
FINAL FANTASY X-2 .... [PS2]
SHINOBI .... [PS2]
STAR OCEAN 3 .... [PS2]
CLOCK TOWER 3 .... [PS2]
GALLEON .... [XBOX, GC]
GLADIUS .... [XBOX]
BIG MUTHA TRUCKERS .... [PS2, XBOX]
VEXX .... [PS2, XBOX, GC]
MIDNIGHT CLUB II .... [PS2, XBOX]
SUIKODEN III .... [PS2]

TESZT
STAR FOX ADVENTURES .... [GC]
APE ESCAPE 2 .... [PS2]
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL .... [XBOX]

TIPPEK
THE GETAWAY .... [PS2]

CHEATEK
PS2 - XBOX - GC

EXTRA
THE GETAWAY "A FILM"
GBA-JÁTÉKOK
PS2-REKLÁM
HALO-FIZIKA



MULTIPLAY! DVD 2003/2

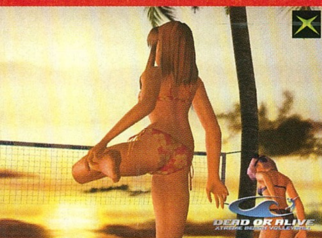




Ennek a számnak vége...

...de hamarosan jön a következő, ami 2003. február 20-án jelenik meg.

Következő számunk tartalmából:



DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL



DEVIL MAY CRY 2



DRAGON'S LAIR 3D



PANZER DRAGOON ORTA



PRIMAL



WAR OF THE MONSTERS

MULTI PLAY! IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Kiss László
Szerkesztő: Vári Zoltán
Szerkesztő: Bényi László
Szerkesztő: Kozma Zoltán
Grafikai tervezés és tördelés:
Varga Balázs és Müller Mihály
DVD munkatárs: Branyiczky Gábor

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: multiplay@ipma.hu

Kiadó:
Kiadja a G.F.H Kft.

A kiadásért felel:
a kiadó ügyvezetője
Készült az IPMA-Media Kft. közreműködésével
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi
Lapigazgató: ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Tel./fax: 350-8004

Hirdetésfelvétel:
IPMA-Service Kft.
Üzletkötő: Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó
Mura Eszter
Kerbolt Pál
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1494 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben:
IPMA-Service Kft.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 6275 Ft ,
egész évre: 12550 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9319



Szerkesztőség:
Tel: 350-82-76
e-mail: pcmagazin@ipma.hu
www.pcmagazin.hu

Terjesztés:
Tel: 349-47-68
e-mail: terjesztes@ipma.hu

A chip-től a pc-ig minden, ami számítástechnika!

A hónap legjobb freeware-ei a CD-n

MAGYAR PC MAGAZIN

www.pcmagazin.hu

Rajzpályázat 2002 eredményhirdetés
Honosító Műhely – programok magyarul
Magyar Internet Explorer 6 Sercice Pack 1
Magyar Microsoft Office XP Service Pack 2
Magyar Windows XP Service Pack 1

PC MAGAZIN CD V.

KOffice 1.2 Debian Linuxhoz
Videofeldolgozáshoz: AviSynth 2.06 • VirtualDub 1.4.11
Játékdemók: FIFA 2003 • Need For Speed Hot Pursuit 2 •
Quake I Tenebrae
CD-törés ellen: Nero DriveSpeed
Bootmanagerek

2002/12., CD 5.
G.F.H. Kft.

KASPERSKY ANTI-VIRUS Lite

GÉP

pontjain

Honosító Műhel
Freeware csok
ásához: AviSy
-törés ellen: N

emutatók:
ECOBIT • InCash • Inform • IQtató •
Minorg • Polyware • Profi •
Provimax •